

POKÉMON
conheça os novos bichos
+ MEGAPROMOÇÃO: GANHE R$ 2099 EM PRODUTOS NINTENDO
Nintendo®
WORLD
NINTENDO64
CONRAD EDITORA
JET FORCE GEMINI
Dois irmãos e um cachorro contra insetos do mal
RAYMAN 2
DUKE NUKEM ZERO HOUR
SHADOW MAN
HYBRID HEAVEN
Nº 14
ISSN 1516-1892
R$ 4,90
00014
9 771516 189008



Nunca vi tantas cartas juntas (ao vivo)!

É sério! A promoção "Quem são estes Pokémon?" foi o maior sucesso que a Conrad Editora já teve o prazer de fazer. Por baixo, recebemos mais de 75 mil cartas e, como dá para perceber, é carta que não acaba mais. Nem de longe esperávamos que a coisa fosse tão longe e que vocês fossem tão loucos por Pokémon e Game Boy. O sorteio foi até acompanhado por alguns leitores que fizeram questão de ver, na lata, se seriam um dos cinqüenta felizardos a levar o belo prêmio para casa. Nesta edição você vê a lista completa dos ganhadores e espero que seu nome esteja nela, caso contrário já estamos com outra promoção. Porque aqui é assim: você pede, você ganha e a gente cria novos concursos para que todos se dêem bem.

E a edição de aniversário? Espero que você tenha curtido. No ano que vem tem mais uma, quem sabe com duzentas páginas. Mas agora o assunto é outro: se você deu uma olhada nesta revista, já viu que ela está cheia de grandes lançamentos: **Jet Force Gemini**, **Duke Nukem**, **Hybrid Heaven**, **Knockout Kings 2000** e vários outros. Isso é um reflexo da aproximação do final do ano, que vai trazer muitas novidades para todos os amantes da Nintendo. Na linha de frente estão **Resident Evil 2** e **Donkey Kong 64**, dois dos jogos mais aguardados de todos os tempos por quem tem um N64.

Além de todas as surpresas já citadas que aguardam você nesta edição, ainda tem tudo o que sabemos sobre o **Dolphin** (nome provisório do novo console que a Nintendo está produzindo). E pode se preparar também para a chegada de Rayman, um novo herói esquisitinho mas cheio de carisma que vem com um jogo bem bacana. Há uma matéria especial sobre ele, como foi produzido o cartucho e notícias sobre o super-desenho animado que vai passar no ano que vem (com sorte, aqui também).

Bom, mas chega de papo. Deguste ao máximo esta número catorze porque no mês que vem tem mais e com um convidado muito especial. Só que você terá de esperar até lá para vê-lo. Vai ser a maior emoção, pode crer!

Odair Braz Junior

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
MZK
Hilario Ribeirão Filho

COLABORADORES
Eduardo Fidélis, Rodrigo Assis, Rogério Freire (texto); Antônio do Amaral Rocha (arte)

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0__11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO
e EDITORIAL
Fone: (0__11) 3641-1400
Fax: (0__11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP



CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-000 São Paulo / SP
Fone/Fax: *(0__11) 574-6234*
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e *Rogério de Campos*

EDITOR EXECUTIVO
Odair Braz Junior

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP



O fim do ano chegou e os grandes lançamentos já começam a surgir. Jet Force Gemini vem inaugurar uma nova série de games matadores da Rare e com certeza deixará muita gente com o queixo lá no chão. Além do look futurista e do desafio animal, o game apresenta ainda os personagens mais prafrentex da temporada. Sente só!

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE - DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (0_ _11) 814-8044
e-mail: pwline@nintendo.com.br

BIT - ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (0_ _11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (0_ _11) 574-6234
Cartas: Caixa postal 15018 CEP 01599-970 São Paulo/SP.
e-mail: conrad-editora@uol.com.br *ou* nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/Vendas: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

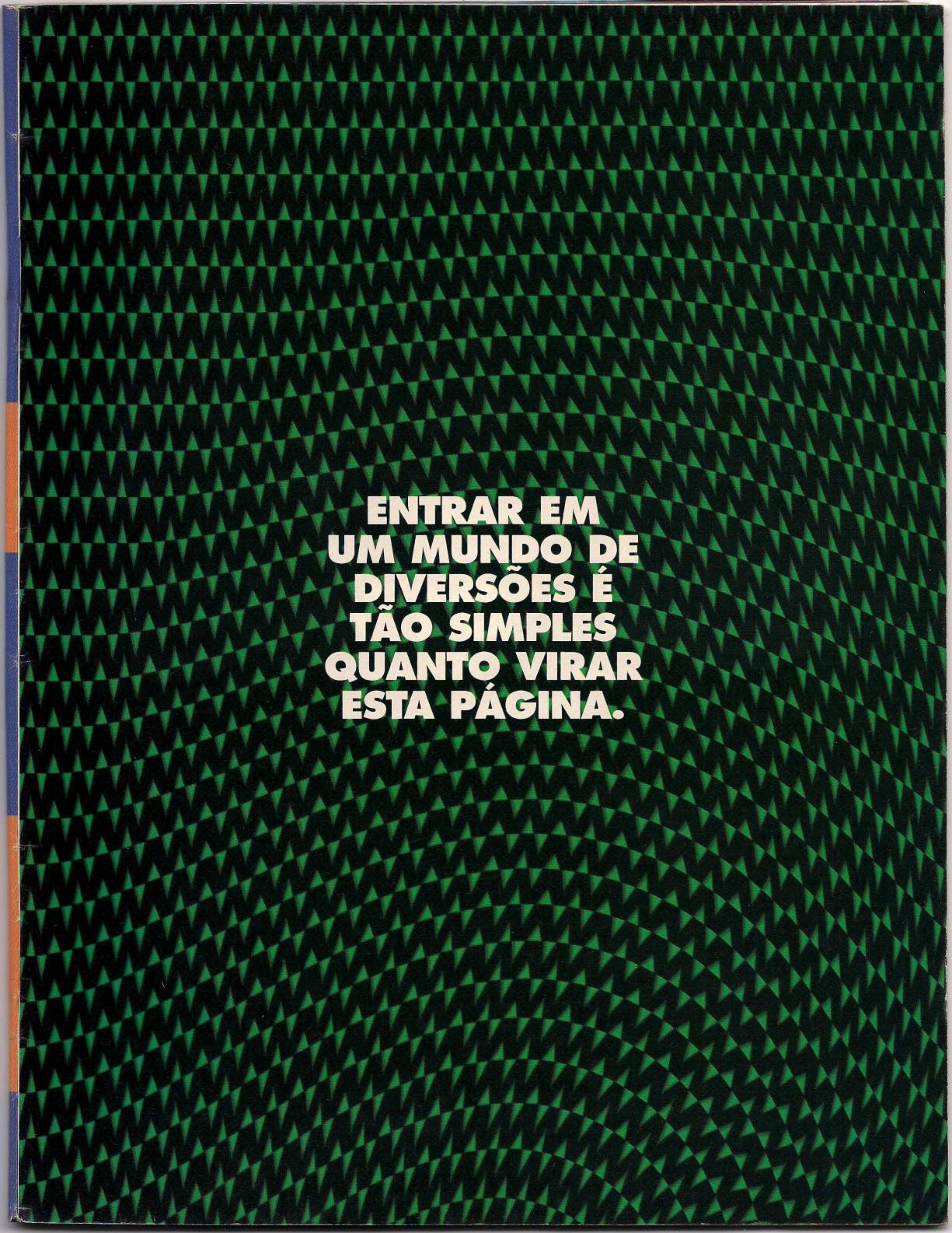
WEB
Website Nintendo do Brasil: www.nintendo.com.br
Website Nintendo World: www.nintendoworld.com.br

ÍNDICE

Nosso critério de avaliação

Gráficos - É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade - É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som - São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão - É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay - É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um destes quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que Diversão e Replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de Jogabilidade e Gráficos (20%). Por último, vem o Som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e dividos por dez. Entendeu?


ENTRAR EM
UM MUNDO DE
DIVERSÕES É
TÃO SIMPLES
QUANTO VIRAR
ESTA PÁGINA.



O novo site da Nintendo está no ar. Você vai sentir a
As atrações são ilimitadas. Promoções, concursos, desafios e recordes, Top 10
Uma verdadeira comunidade onde você vai conhecer gente que pertence ao seu

PREPARE-SE

E a nossa amiga Nintendo continua surpreendendo o mundo. No primeiro dia de setembro, a empresa anunciou, em comunicado oficial, que está desenvolvendo um novo videogame portátil que será lançado em agosto do ano que vem no Japão. O novo console ainda não tem nome definitivo, mas está sendo chamado provisoriamente de Game Boy Advance. O avanço será total: entre outras coisas, este portátil terá capacidades gráficas e sonoras bem maiores (como gráficos tridimensionais, graças à sua estrutura de 32-bits), conexão com Internet e com o novo console de 128 bits — intitulado Dolphin — e inclusive rodará os cartuchos antigos de Game Boy! Uêba!

Você deve estar se perguntando: mas por que raios a Nintendo decidiu lançar outro portátil, sendo que lançou o Game Boy Color há menos de um ano? A resposta é até simples, caro leitor. Como todos sabem, a Nintendo está constantemente elaborando novos projetos que superem seus produtos anteriores. No caso dos consoles portáteis, a tecnologia tem avançado muito rapidamente e o custo tem diminuído o suficiente para a Nintendo lançar um portátil ainda mais poderoso, em cores e por um preço mais acessível. Além disso, com o anúncio do Projeto Dolphin, a Nintendo realmente precisava criar um sistema de bolso que poderia co-existir e ser integrado a este novo console. Assim nasceu o novo Game Boy.

A CARA DO MENINO

Um videogame do futuro tem que ter um visual à altura, então aguarde grandes mudanças no design que você está acostumado a ver em um Game Boy. Nenhuma foto foi divulgada, mas a Nintendo já deu algumas pistas do que vem por aí. Sente só as medidas do portátil: 80 mm de altura, 135 mm de comprimento e 25 mm de espessura, valores bem parecidos com os do Game Boy Color (135 mm de altura, 80 mm de comprimento e 25 mm de expessura). Percebeu alguma coisa? Isso mesmo, o Game Boy Advance será deitado, com a tela na horizontal.

Não haverá luz auxiliar — pois isso representaria mais consumo de pilhas e um aumento de custos — mas para compensar, o Game Boy Advance terá uma tela de cristal líquido parecida com a do Game Boy Color, só que bem maior e com capacidade de apresentar mais cores simultaneamente. Compare os tamanhos: a tela do Game Boy Color tem 4,3 cm de comprimento por 4 cm de altura, ou 160 x 144 pixels; no novo Game Boy, a tela 6,12 cm de comprimento por 4,08 de altura, o que representa 240 X 160 pixels. Um avanço considerável, diga-se de passagem.

Também já está confirmado que o portátil usará cartuchos, já que será compatível com os games antigos. Por

DADOS E MAIS DADOS Compare aqui as estatísticas do

GAME BOY

CPU: 8-bits
Tamanho da tela: 44 mm de altura x 49 mm de comprimento
Resolução: 160 x 144 pixels
Número máximo de cores simultâneas: quatro tonalidades de cinza
Tamanho do console: 145 mm de altura / 88 mm de comprimento / 30 mm de espessura
Peso: aproximadamente 300 gramas
Quanto consome: 4 pilhas pequenas (tamanho AA)
Tempo de duração das pilhas: 30 horas de jogo contínuo
Data de lançamento: 1989

GAME BOY POCKET

CPU: 8-bits
Tamanho da tela: 44 mm de altura x 49 mm de comprimento
Resolução: dados não fornecidos
Número máximo de cores simultâneas: quatro tonalidades de cinza
Tamanho do console: 126 mm de altura / 76 mm de comprimento / 22 mm de espessura
Peso: aproximadamente 125 gramas
Quanto consome: 2 pilhas palito (tamanho AAA)
Tempo de duração das pilhas: 8 horas de jogo contínuo
Data de lançamento: 1996

O GAME BOY DO FUTURO VEM AÍ

Nintendo anuncia sucessor do Game Boy Color para o fim do ano 2000

que não usar outro tipo de mídia? Bem, o console será pequeno demais para utilizar CDs e o preço aumentaria muito se um leitor de Compact Discs fosse adicionado a ele. Um ponto positivo para os cartuchos é que eles podem ter qualquer tamanho, são duráveis e cabem dentro do bolso. Mais útil, impossível.

Agora a melhor parte: quanto custará esta belezinha? Ainda não foi anunciado um preço de lançamento, mas é muito provável que o valor seja o mesmo da média atual dos portáteis do mercado. Neste caso, estima-se que o console custará pouco menos de US$100 e os cartuchos, entre US$ 20 a 40 (preço nos Estados Unidos).

COMPATIBILIDADES, NOVIDADES E AFINS

Você não precisará jogar fora seus games velhos quando o GBA chegar. Além dos cartuchos feitos especificamente para o Game Boy Advance, será possível usar todos os cartuchos antigos de Game Boy e Game Boy Color. Já os games para Game Boy Advance não servirão nos modelos antigos do Game Boy.

O console usará um processador (CPU) de 32 bits desenvolvida pela ARM Corporation, uma empresa inglesa especializada em construir placas para telefones celulares. Além de trazer um motor poderoso, o portátil poderá conectar-se a um telefone celular para acessar a Internet, permitindo que os usuários façam Downloads de novos jogos, joguem em rede com outros usuários, participem de bate-papos e troquem E-mails. Não foi especificado qual tipo de sistema de telefonia será necessário (digital ou analógico) nem os preços deste tipo de serviço. Está sendo planejado também um novo acessório que funcionará como uma câmera digital (não confundir com a Game Boy Camera que já existe), com o qual o jogador poderá enxergar a cara do adversário durante a partida.

E não é só isso! O Game Boy Advance irá se conectar diretamente com o Dolphin. Ele funcionará como uma espécie de joystick com tela, onde cada jogador terá sua "tela secreta", que poderá visualizar escondido certas partes do game. Pegando como exemplo um game de corrida de cavalos, você poderá fazer suas apostas sem seu oponente ver. Ele também poderá funcionar como um radar exclusivo em games de perseguição. As possibilidades são inúmeras, e tudo dependerá da criatividade das equipes de desenvolvimento de games. Por falar nisso, nenhuma Softhouse anunciou a produção de games por enquanto. A única que se manifestou foi a Konami, que já acertou com a Nintendo a criação de uma empresa paralela chamada Mobile 21, que ficará responsável em criar os acessórios que possibilitarão a conexão com o Dolphin, além de produzir jogos para o futuro console de 128 bits.

E se você acabou de comprar um Game Boy Color e ficou preocupado, pode relaxar: com o lançamento deste novo console, o Game Boy Color não irá desaparecer. Certamente ambos os sistemas irão co-existir durante um tempo, até as empresas passarem a desenvolver apenas para uma plataforma. Será um processo gradual, que certamente tomará um ano inteiro (assim como foi a transição Super NES-N64).

O Game Boy Advance será lançado primeiro no Japão e só meses depois nos EUA (no final do ano 2000). Por aqui, a previsão é que seja lançado simultaneamente com o mercado americano.

novo Game Boy com as dos portáteis anteriores

GAME BOY COLOR

CPU: 8-bits
Tamanho da tela: 40 mm de altura x 43 mm de comprimento
Resolução: 160 x 144 pixels
Número máximo de cores simultâneas: 56
Tamanho do console: 135 mm de altura / 80 mm de comprimento / 25 mm de espessura.
Peso: aproximadamente 135 gramas
Quanto consome: 2 pilhas pequenas (tamanho AA)
Tempo de duração das pilhas: 20 horas de jogo contínuo
Data de lançamento: 1998



GAME BOY ADVANCE

CPU: Memória agrupada de 32-bit RISC CPU
Tamanho da tela: 40,8 mm de altura x 61,2 mm de comprimento
Resolução: 240 x 160 pixels
Número máximo de cores simultâneas: 65.000
Tamanho do console: aproximadamente 80 mm de altura / 135 mm de comprimento / 25 mm de espessura
Peso: aproximadamente 140 g
Quanto consome: 2 pilhas pequenas (tamanho AA)
Tempo de duração das pilhas: 20 horas de jogo contínuo
Data de lançamento: agosto de 2000 no Japão, Natal de 2000 na América do Norte e Europa



QUESTIOMARIO

E aqui estamos nós mais uma vez para desafiar a esperteza de nossos sábios leitores. Mas antes disto, vamos falar da promoção anterior, o Questiomario Star Wars: Rogue Squadron. O nome do vencedor será publicado na próxima edição, junto com as cinco respostas certas. E agora bola pra frente que é hora de promoção nova. Desta vez, as perguntas serão sobre um jogo que, a nosso ver, não teve todo o destaque que merecia. Castlevania 64 é mais um serviço bem feito da Konami, sombrio, sinistro e cheio de segredos, que facilmente está na lista dos melhores games do ano. Se você leu nosso detonado e jogou de montão vai achar estas perguntas moleza. E o prêmio é valioso: um Nintendo 64 novinho, para você presentear quem gosta ou pra ficar com dois e esnobar os amigos. Não perca tempo! Escreva as cinco respostas, coloque dentro de um envelope e mande até o dia 30 de novembro para:



CASTLEVANIA 64

REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018 CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. *O herói Reinhardt é descendente de uma conhecida família de caçadores de vampiros. Qual o nome desta família?*
2. *Quais os nomes das três fases que só são jogadas por Carrie?*
3. *Quanto o máximo de dinheiro que você pode gastar para não ter que enfrentar Renon na fase Castle Keep?*
4. *A que horas Rosa surge na fase The Villa?*
5. *Qual a verdadeira identidade do garoto Malus?*



Durma com os Winks

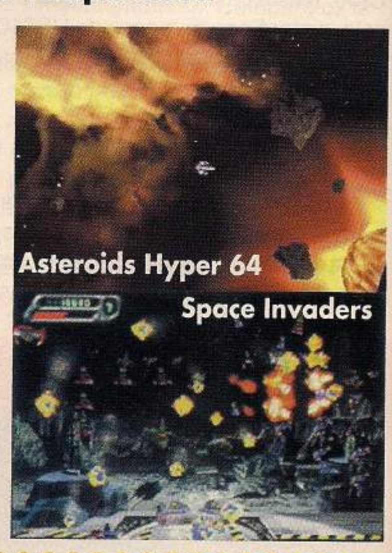
e tenha bons sonhos!

40 Winks é o nome esquisito do próximo game estilo plataforma para N64. O título está sendo desenvolvido pela Eurocom, uma empresa européia (só podia ser!), ainda novata na criação de games para a Nintendo. Os Winks do título são criaturinhas que cuidam para que as crianças tenham apenas bons sonhos. Um belo dia, um vilão malvado seqüestrou os tais bichos, fazendo todas as crianças terem pesadelos. Seu objetivo será resgatar os Winks para garantir um soninho tranqüilo. Apesar do visual bem infantil dos personagens, o nível de desafio será alto e promete encalhar até os mais experientes. Se você não for muito exigente, poderá até se divertir. A GT Interactive lançará o game em dezembro na América do Norte.

Recordar é preciso

Clássicos do Arcade de roupa nova

Esta é para quem tem mais de vinte anos de idade. Dois clássicos dos Arcades do final dos anos setenta ganharão versão para Nintendo 64: Space Invaders e Asteroids. Ambos os games tinham como característica principal o combate espacial com tiroteio sem fim e ficaram mais conhecidos por aqui no saudoso Atari 2600. Agora em 64 bits, os gráficos serão tridimensionais e o desafio estará bem maior. Só esperamos que a essência dos jogos permaneça a mesma, ou seja, muito tiro e quilos de inimigos enchendo a tela, pra gente tostar a ponta dos dedos e jogar durante horas. Os dois games são da Activision e saem até o final do ano (nos EUA, é claro).



Asteroids Hyper 64

Space Invaders

Mais um Mario?

Sim, mas só no Dolphin

É o que disse o criador e mestre japonês Shigeru Miyamoto. A tão esperada continuação de Super Mario 64 será desenvolvida para o novo console da Nintendo - o Dolphin - e não para o Nintendo 64, como era especulado. Miyamoto-san ainda disse que as aventuras do encanador estarão bem menos infantis (ou seja, mais "maduras") e Luigi terá uma participação bem maior desta vez. Este novo game ainda não tem nome e está previsto para sair junto com o lançamento do Dolphin, no final do ano 2000. Será que a gente agüenta esperar até lá?



Para o infinito e além!

Toy Story ganha continuação no cinema e no videogame





Buzz Lightyear e o caubói Woody estão de volta! A carismática dupla de brinquedos do desenho Toy Story ressurgirá triplamente até o final do ano, na forma de um novo filme para os cinemas, um game para o N64 e outro para Game Boy. Para quem não se lembra, este será o segundo título para um console Nintendo baseado nestes personagens. No primeiro, lançado para Super NES em 96, você controlava Woody em uma história bem parecida com a do filme. Desta vez, o personagem principal será Buzz e os gráficos serão totalmente tridimensionais. A Activision garante que transportou perfeitamente o espírito do filme para o game, tanto no visual quanto no humor total. Toy Story 2 será lançado no final do ano nos cinemas americanos. Já o game sairá alguns dias antes.

O Museu da Namco

Coletânea reúne seis sucessos em um só cartucho

Depois de liberar Ridge Racer para a Nintendo desenvolver sua versão para 64 bits, a Namco, uma das maiores softhouses japonesas, anunciou que irá lançar o título Namco Museum 64. O game é uma compilação de alguns arcades de grande sucesso criados pela empresa, como Pac-Man, Ms. Pac Man, Pole Position, Galaga, Galaxian e Dig Dug. A notícia que todo mundo quer ouvir (ou seja: Tekken para N64) não se confirmou dessa vez. Mas como a Namco esteve afastada durante muito tempo do mundo Nintendo, talvez essa seja uma indicação de que as relações entre as duas empresas estão voltando a ser o que eram antes. Afinal, quem é que vai querer ficar de fora do time de criadores do Dolphin?

DESTRUIÇÃO DESCEREBRADA

Seqüência de Battletanx está chegando

A 3DO está dando o último trato em Battletanx Global Defense, continuação do clássico de destruição lançado no final do ano passado. Como toda seqüência que se preze, o game virá mais caprichado: novas gangues, mais tanques, mais armas legais e campos de batalha urbanos espalhados por todo o (destruído) mundo. Os gráficos estão mais detalhados, os tanques estão mais rápidos do que na primeira versão e a jogabilidade, que já era bastante eficaz, se manteve joinha. Para quem adora quebrar, destruir e detonar, esta é a pedida. Sai em novembro nos Estados Unidos.



THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM SETEMBRO DE 1999



SHADOW MAN/N64

- HYBRID HEAVEN/N64
- KNOCKOUT KINGS 2000/N64
- POKéMON YELLOW/GAME BOY
- MONACO GRAND PRIX/N64
- DUKE NUKEM: ZERO HOUR/N64
- ALL STAR TENNIS 99/N64
- THE NEW TETRIS/N64
- JET FORCE GEMINI/N64
- MARIO GOLF/N64

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM AGOSTO DE 99

- POKéMON/GAME BOY
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING/GAME BOY
- GOLDENEYE 007/N64
- BANJO-KAZOOIE/N64
- SHADOWGATE: TRIALS OF THE FOUR TOWERS/N64
- SUPER MARIO 64/N64
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST/SNES
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3/SNES
- POKéMON SNAP/N64

os procurados

OS 10 LANÇAMENTOS MAIS ESPERADOS PELOS LEITORES E PELA REDAÇÃO DA NW

- RESIDENT EVILN/64
- POKéMON STADIUM/N64
- ZELDA GAIDEN/N64
- DOLPHIN
- DONKEY KONG 64/N64
- POKéMON YELLOW/GAME BOY
- PERFECT DARK/N64
- 64 DISK DRIVE
- GAME BOY ADVANCE
- SPIDER-MAN/N64

forum

QUAL O GAME QUE VOCÊ NÃO VÊ A HORA DE COLOCAR AS MÃOS?

Mande sua resposta para a redação por carta, fax ou e-mail. Os games mais votados serão citados aqui na próxima edição.

CALENDÁRIO Nintendo 99/2000

NINTENDO 64

outubro/novembro

- BattleTanx Global Assault
- Castlevania: Legacy of Darkness
- CyberTiger
- Donkey Kong 64
- Jet Force Gemini
- NBA Courtside 2: Featuring Kobe Bryant
- NBA In the Zone 2000
- NHL Blades of Steel 2000
- Paper Boy 64
- Rat Attack!
- Rayman 2: The Great Escape
- Starcraft
- Xena Fighter 64

dezembro/janeiro

- 40 Winks
- Armorines: Project S.W.A.R.M.
- Asteroids Hyper 64
- Die Hard 64
- Duck Dodgers
- Excitebike 64
- Gauntlet Legends
- Harrier 2001
- Harvest Moon 64
- Hot Wheels™ Turbo Racing
- Knockout Kings 2000
- LEGO Racer
- Mortal Kombat: Special Forces
- Namco Museum 64
- NBA Jam 2000
- NBA Live 2000
- Rainbow Six
- Ready 2 Rumble
- Resident Evil 2
- South Park Rally
- Space Invaders
- Taz Express
- Top Gear Rally 2
- Toy Story
- Turok: Rage Wars
- Vigilante 8: Second Offense

GAME BOY

outubro/novembro/dezembro

- Dragon Warrior Monsters
- FIFA 2000
- Grand Theft Auto
- Mario Golf
- Mission: Impossible
- Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition
- Resident Evil
- Star Wars: Episode I: Racer
- Street Fighter Alpha

OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

Luzes, câmera, ação:
Pokémon no Cinema!





Pokémon: The First Movie irá invadir os cinemas norte-americanos no dia 12 de novembro. O filme é composto por duas partes: a primeira é um curta-metragem chamado Pikachu's Vacation (As Férias de Pikachu) e é protagonizado e falado apenas na linguagem dos Pokémon. A segunda parte chama-se Mewtwo Strikes Back (Mewtwo Contra-Ataca) e conta a origem do misterioso Pokémon genético número 150. Ainda não é garantido se o filme irá passar nos cinemas daqui ou se sairá diretamente para vídeo, mas vá torcendo desde já.

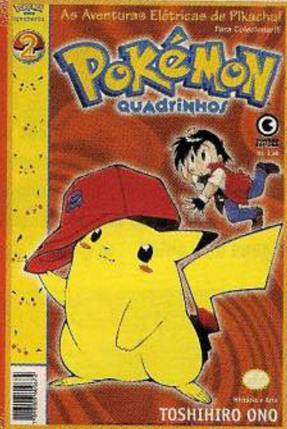
BADULAQUES

TRALHAS DO UNIVERSO NINTENDO PARA INCREMENTAR SUA COLEÇÃO



Gibis do Pokémon

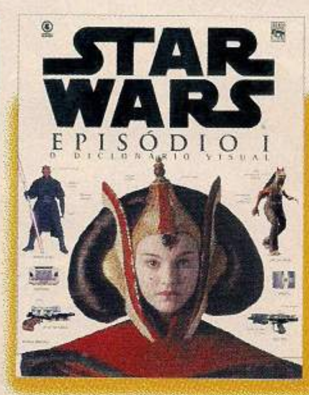
E a febre Pokémon não fica só nas páginas da Nintendo World. Já estão nas bancas o número 2 das revistas Pokémon Club e Pokémon Quadrinhos. Ambas são lançamento da Conrad Editora e o precinho é bem camarada.



CD do Pokémon

Agora você poderá cantar todas as músicas de seu seriado favorito e, quem sabe, até decorar a letra do Pokérap (o pessoal da redação já fez até Cover da bagaça). Todas as canções são em português e as letras vêm escritas no encarte. Custa por volta de R$ 20 nas grandes lojas de discos.





Star Wars: O Dicionário Visual

Você assistiu ao novo Guerra nas Estrelas dez vezes no cinema, decorou todas as falas e percebeu todos os mínimos detalhes? Então agora só falta você ter este Dicionário Visual. Um verdadeiro guia de referências, o livro traz todo tipo de informação sobre o filme, com fotos de todos os personagens, suas armas, trajes, badulaques, naves e acessórios, tudo muito colorido e cheio de textos explicativos. Custa R$35 e pode ser encontrado nas boas livrarias.



Resultado da Promoção

Quem são estes Pokémon?

Mais do que um sucesso absoluto, a Promoção Quem São Estes Pokémon? foi uma loucura. Sem exagero, recebemos mais de 80 mil cartas em pouco mais de um mês e meio de promoção - com certeza uma das promoções mais bem sucedidas da história do mercado editorial brasileiro. Se você foi um dos ganhadores, pode se sentir um verdadeiro felizardo! Fazendo uma rápida conta de proporção, conclui-se que cada participante tinha uma chance entre 1600 de ser sorteado! Cada vencedor ganhou um super kit com um Game Boy Pocket, um cartucho Pokémon para Game Boy (vermelho ou azul), um Cabo Game Link e um Guia de Jogo. Os nomes dos cinqüenta sortudos estão logo aí embaixo. Será que você está entre eles?



Aldo A. Neubern de Toledo Jr. - São Paulo/SP
Alessandro Raphael Antunes - Rio de Janeiro/RJ
Alexandre Conceição de Sousa - Rio de Janeiro/RJ
André Luís Marques Garcia - Cabo Frio/RJ
Angelo Pereira Arouche - São Paulo/SP
Ari Tomaz da Silva Filho - Belém/PA
Arthur Salton de Oliveira - São Paulo/SP
Christopher Ponciano Ishizu - São Bernardo do Campo/SP
Cléo Ribeiro Alves - Rio de Janeiro/RJ
Cristiano Cocco - São Caetano do Sul/SP
Davi Balbi Carvalho Lopes - São Paulo/SP
Diego Camilo Pereira - Bauru/SP
Diego Luiz Cruz de Moraes - Olinda/PE
Diogo de Alcântara Pereira - São Paulo -SP
Eduardo da Costa Fernandes - Rio de Janeiro/RJ
Eduardo Marcon Neves - São Paulo/SP
Elaine Regina de Oliveira - São Paulo/SP
Elcio Kawate - São Paulo/SP
Emiliano L. Oliveira - Sta. Bárbara do Oeste/SP
Éverton Becker - Porto Alegre/RS
Felipe Gonçalves de Araújo - Santíssimo/RJ
Felipe Lourenço Ferreira - Vila Isabel/RJ
Fernando Henrique de C. Gouvêa - Valinhos/SP
Gilmar Hill Lima Júnior - Riode Janeiro/RJ
João Paulo S. Pereira - São Paulo/SP
João Victor Muniz Reis - Itabuna/BA
Jônatas Monsorat - Angra dos Reis/RJ
Júlio Geobel de Araújo - São Paulo
Karina Kaori Otsubo - Itaquaquecetuba/SP
Kasuo Francisco Sokoi - Videira/SC
Lara P. F. Madsen - São Paulo/SP
Marcia Akemi Yogi - São Paulo/SP
Marco Antonio L. Ferreira - Rio de Janeiro/RJ
Maria Dolores Aparecida - São Paulo - SP
Michele N. dos Santos - São Paulo/SP
Pedro Vier - Maringá/PR
Rafael Marques da Silva - Osasco/SP
Raphael Bassetto Bermejo - Sta. Cruz do Rio Pardo/SP
Ricardo Eidi Soegima - Praia Grande/SP
Roberto Ceolim - São Paulo/SP
Robson M. Rocha - Sorocaba/SP
Rodrigo César Gardin - Valinhos/SP
Rodrigo Leonardo da Cunha Moreira Pinto - Rio de Janeiro/RJ
Rodrigo Soares Costa - São Bernardo do Campo/SP
Ronaldo Moreno - São Paulo/SP
Sergio Guilherme G. de Almeida Alves - Rio de Janeiro/RJ
Thiago Haidar da Silva - Itupeva/SP
Vagner Rizzo - Sananduva/RS
Victor Hugo Oliveira Brigido - Flamengo/RJ
Williams Michael Gomes de Oliveira - São Paulo/SP

Os vencedores já foram avisados por telegrama e receberão os prêmios pelo correio. A Equipe NW agradece a participação de todos! Até a próxima promoção!

O PREÇO CAIÚ DO CÉU. E COMO CAIU.



Visite nosso site: www.nintendo.com.br

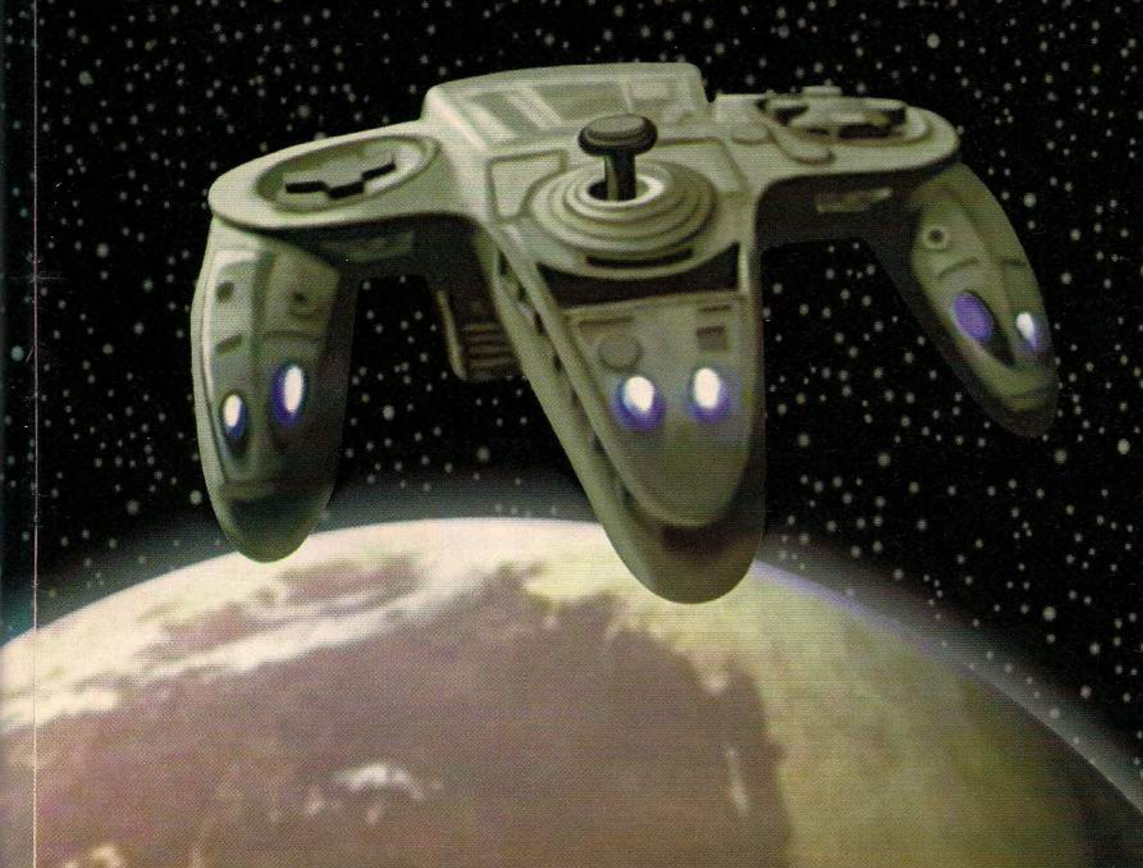
Para saber onde encontrar, ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234



Compre um Nintendo 64® e ganhe o jogo Star Wars Episódio 1 Racer

POR APENAS 6X R$ 99,00.

Total a prazo: 594,00 ou a vista por 499,00.





N-mail CARTAS

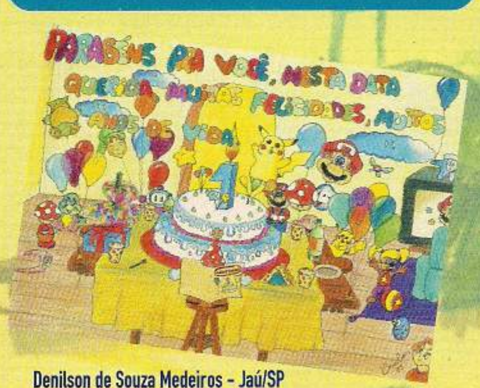
Atenção, nintendomaníaco: estamos mudando de endereço e, por enquanto, as correspondências e desenhos devem ser enviados para a Caixa Postal 15018, CEP: 01599 - 970, São Paulo/SP. Não deixem de escrever, hein!

Desenho de fundo: Lucas A. Colla - Florianópolis/SC

CARTA DO MÊS
Cara Revista NW,

Devo admitir que fiquei feliz e orgulhoso agora há pouco, quando terminei de ler a edição doze da NW. Com certeza essa foi a melhor edição de toda a curta e promissora história da revista. Não sei se alguém aí lembra, mas há dois meses mandei uma carta enorme criticando a revista e botando a boca no trombone. Fico muito feliz em dizer que nas duas últimas edições a revista mudou e acertou o seu rumo definitivo. Mesmo assim tenho alguns comentários e sugestões: aumentem a seção Preview que está muito bacana, mas pode ser muito melhor e maior. Os Reviews estavam bem legais e curti muito aquele quadrinho das notas. Curti mais ainda a nova filosofia de avaliação, já que obviamente, a diversão que você tem num jogo é bem mais importante do que o som, por exemplo. A seção de cartas tomou uma imagem limpa e bonita e foi bacana a decisão de colocar um desenho de leitor no fundo das páginas. Tá certo que esse desenho da última edição era muito infantil, mas foi bacana. A minha única bronca é com os Hot Shots (esse não é o nome de um jogo da concorrência?), na seção The Best. Acho que a área dos 10 + tá muito pequena e limitada, e falta uns números para indicar melhor a posição dos jogos. Acho que além dos jogos mais pedidos da PowerLine e dos mais alugados (da BlockBuster), podia ter também os jogos mais vendidos nos EUA, Europa, Japão e os 10 jogos preferidos dos editores. Sucesso pra vocês!
Victor A. Biagioni (via e-mail)

Será que encontramos o rumo certo para melhorar a NW, caro Victor? Esperamos que essa opinião seja comum entre os demais leitores também. Como você deve ter reparado, já começamos a remodelar algumas partes da revista, como o N-Mail, por exemplo, que agora vem com um desenho de fundo – sempre feito por crianças. A intenção é conseguir fazer uma revista melhor. Abração!



Denilson de Souza Medeiros - Jaú/SP

O PÔSTER QUE TODO MUNDO QUER
Olá, sou um garoto tarado por Pokémon que adora uma aventura do Pikachu, Caterpie e outros. Imploro por um pôster com todos Pokémon.
Thiago de Amosim Donin

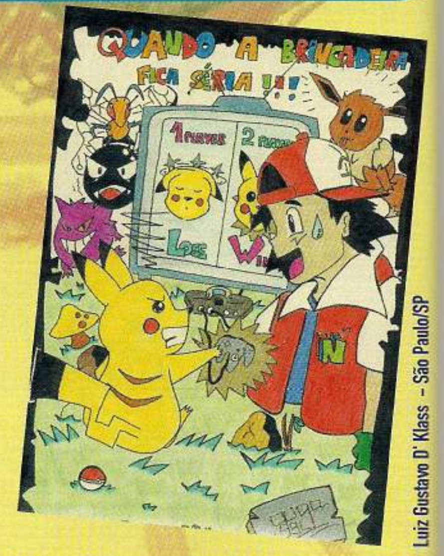
Fala, Thiagão! Para alegria de todos os fãs de Pokémon do Brasil (e quem sabe do mundo), encartamos um superpôster com todos os 150 Pokémon oficiais na revista Nintendo World Especial com os detonados de GoldenEye 007, Quake II e The Legend of Zelda: A Link to the Past. Se você não encontrar a edição nas bancas é só ligar para nossa editora e encomendar o seu pôster, quer dizer, revista.

E SE FOSSE COM VOCÊ?
Olá, pessoal da Nintendo World. Em primeiríssimo lugar gostaria de parabenizá-los pelo trabalho pimoroso que vocês estão fazendo na revista. Tenho uma pergunta para vocês:os emuladores são produtos piratas ou não? O que eles fazem exatamente?
Desde já agradeço e desejo vida longa à maravilhosa revista.
P.S.: mandem um "alô" para a galera do Colégio Metropolitano.
Rodrigo Rodriguez Pereira
Rio de Janeiro/RJ

Antes de qualquer coisa, Rodrigo, imagine quantas horas de sono os programadores de jogos perdem e quanto dinheiro é gasto no projeto. Se você fosse o criador de um jogo, o que você sentiria se a sua invenção fosse copiada e colocada na Internet de graça? Quem pagaria o pãozinho das crianças? Jogando em um emulador – seja de qualquer game – você contribui com os pernas de pau que vivem de piratear games. A tentação é grande, mas a legalidade é pequena. Abraços para as gatas e para os peludos do Colégio Metropolitano!

SEM FONTE
Meus parabéns, vocês conseguiram fazer a melhor revista que já vi, e olha que já vi até importada. O visual da NW12 estava superlegal, muito bem feito. Sou assinante, adoro a revista, mas tenho algumas dúvidas:
1) Será lançado o Pokémon para N64?
2) É verdade que a Nintendo vai criar um console de CD, o Dolphin?
3) Vocês sabem onde eu posso comprar uma nova fonte para meu N64? A minha queimou, procurei em vários locais, mas ainda não consegui achar.
Ivan Osorio Monteiro
Niterói/RJ (via e-mail)

1) Se você está falando de uma versão para 64 bits do game Pokémon para Game Boy, pode esperar sentado, porque não há nenhuma previsão para isso acontecer. Mas não precisa esquentar a cabeça: no N64 você pode jogar Super Smash Bros. ou Pokémon Snap, pelo menos por enquanto.
2) O projeto Dolphin está em andamento e você fica sabendo tudo nesta edição.

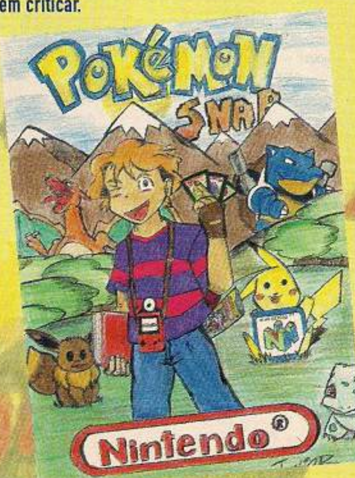


Luiz Gustavo D' Klass - São Paulo/SP

3) Por que será que ela queimou? Será que de tanto jogar? De qualquer modo, ligue para o B.I.T. da Gradiente Entertainment para saber onde encontrar a fonte do N64: (0__ 11) 814-8234.

TAPINHAS NAS COSTAS
Para todo o pessoal da Nintendo World, desejo um feliz aniversário. Continuem sempre assim, mostrando dicas e fazendo matérias superlegais. Agradeço do fundo do coração, muitas felicidades e muitos anos de edições da melhor revista do mundo!! Abraços.
Erick K. I. Fukazawa
Registro/SP

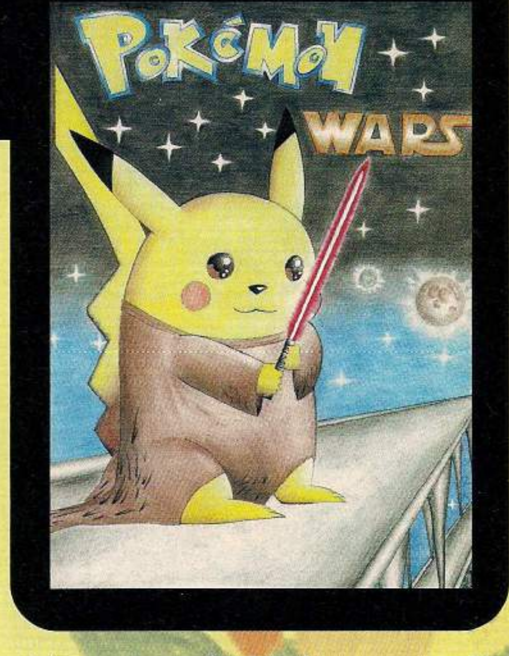
Em primeiro lugar, quero dar os parabéns para a melhor revista de videogame do Brasil. Parabéns pelo primeiro ano de informação, diversão, matérias, dicas, enfim, pelos ótimos momentos que tive nestas 13 edições. Um abraço para o pessoal da redação, arte e atendimento!
Bruno Rafael de Souza
Penedo/AL
P.S.: Não liguem para esses leitores "sem graça", que só sabem criticar.



Francisco Peixoto Fonseca Jr. - São Luiz/MA



Pokémon na TV, nos games e nos traços dos nossos leitores-artistas. O vencedor deste mês comparou Pikachu a um grande mestre Jedi de Star Wars. O resultado pode não ter sido tão imponente quanto o do herói estelar, mas além de caprichado, o desenho ficou muito divertido. Parabéns para o Vinicius Ferrari Negrão, de Amparo/SP. Ele vai levar receber um cartucho de N64 novinho em casa. Faça como ele, continue mandando seus desenhos. Na próxima edição pode ser você o vitorioso! Atenção para o endereço provisório (enquanto a mudança não acontece) do Hot Paint:
Caixa Postal 15018
CEP: 01599 - 970
São Paulo/SP



Mais uma vez, parabenizo-os por fazerem uma revista tão legal e gostosa de ler. Continue assim, feliz aniversário e nos próximos anos, continuarei mandando presentes. Espero que tenham gostado!
Carlos Eduardo Netto Alves
Curitiba/PR

A equipe NW agradece a manifestação e os elogios de todos os leitores do Brasil e promete não decepcionar ninguém nos próximos anos. Ao leitor Carlos, um grande obrigado pelo presente de aniversário enviado à redação. Ficou nota dez!

FAZENDO AS CONTAS
E aí, galera da NW! Estou escrevendo para dizer que a revista é nota 1000. Queria dizer que não curti o lance de dar nota aos jogos, pois vocês falaram na NW3 que a relação entre jogador e o jogo é uma coisa muito pessoal. Também não gostei da carta da leitora Débora, publicada na edição número 10. Até a próxima!
Luiz Alberto Renato Ferreira
Guarulhos/SP



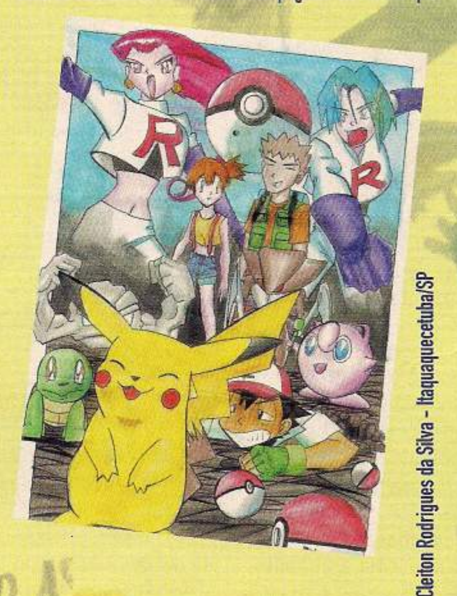
Victor Vinicius Uechi - Cravinhos/SP

Caro Luiz Alberto, como diz o velho ditado: "não se pode agradar a todos". Nas primeiras edições da revista a gente realmente não avaliava os jogos dando nota. Mas como os leitores chiaram, criamos um método de avaliação, compramos algumas calculadoras. Fazendo as contas, relembramos os velhos tempos com a professora de matemática nos ensinando a somar e subtrair!

NÓS, NA TV?
Meus amigos da NW, gostaria de fazer uma crítica e algumas perguntas: a crítica é em relação ao Questiomario. Vocês deveriam dar um N64 somente para perguntas de SNES. E quando as questões forem para SNES, acessórios. Agora as perguntas:
1) Gostaria de saber se é verdade que vocês vão fazer um programa de TV sobre games?
2) Por que a Rede Record está reprisando os episódios de Pokémon?
3) É possível trocar Pokémon no Game Boy com dois cartuchos de mesma cor?
4) Como é que vocês fazem uma revista com Replay nota dez? Já li todas elas diversas vezes e não enjôo nunca!
Fabio Kreusch
São José/SC

O esforço na hora de decidir quais serão os prêmios das promoções é tão grande que você não imagina o cheiro que fica nossa redação, Fabio. Por isso, tenha um pouco de pena da gente.
1) Você realmente acha que nós, da NW, iríamos estrelar alguma coisa de TV? Com a nossa cara, o negócio só iria para frente se o programa fosse no estilo Contos da Cripta ou Cine Trash, concorda?
2) Os episódios estão sendo reprisados para que todos tenham a oportunidade de assistir a primeira parte da série. Estamos cruzando os dedos para que seja só isso mesmo...
3) Absolutamente possível, mas isso é para os preguiçosos. Em cartuchos de mesma cor, os Pokémon disponíveis são os mesmos. Só vale a pena fazer uma troca se você tiver dificuldade de capturar uma criaturinha que o seu amigo já pegou.
4) Obrigado!

MAL ENTENDIDO
Que droga é esta de fazer comentários sobre filmes na NW? Ricardo Matsumoto, você usou duas páginas da revista que poderiam ser usadas para notícias de jogos!
Ricardo Alexandre Frota
Itararé/SP


Cleiton Rodrigues da Silva - Itaquaquecetuba/SP

Caro xará do Ricardo, acho que você não entendeu a nossa intenção. A NW é a revista oficial da Nintendo, mas queremos que nossos leitores fiquem por dentro do que há de legal por aí. Sempre que possível, vamos fazer matérias sobre quadrinhos, filmes ou personalidades. Sempre envolvendo games, é claro. Mas se não estamos agradando...

A VIDA DOS INSETOS
Saudações, amigos da NW! Tenho um SNES e um N64 conectados simultâneamente ao televisor, e apesar de ser zeloso com meus queridos eletrônicos, confesso que já faz um tempinho que meu N64 não vê uma flanela (estou muito ocupado detonando Zelda 64). Quando fui ligar o videogame, percebi um verdadeiro esquadrão (e não era o do Rogue Squadron!) de formiguinhas andando sobre o console. O que será que as atrai tanto? Seria alguma substância ou componente eletrônico? Só falta vir os gafanhotos! Um abração para todos da NW e um Feliz Aniversário!
João Pereira de Almeida Filho
Santo André/SP

João, você pode reclamar dos inimigos número 1 de qualquer piquenique, mas as formigas não fazem isso por mal. Quem é que invadiu o espaço delas, quem colocou o cimento onde antes só havia terra? Quer uma solução para o seu caso? Experimente rodear o seu N64 com aquelas armadilhas para formigas. Elas entram, comem a isca e contaminam todo os membros da família de insetos. Aí, quem sabe, elas deixem de atazanar o seu empoeirado videogame.

Deu Tilt!
Não precisava ser pokémaníaco para notar nosso erro na primeira página da PokéAgenda Especial que publicamos na edição anterior. Por um pequeno descuido, colocamos a foto do Ivysaur no lugar do Venusaur. A imagem certa está aí para ninguém xingar a gente!





Gauntlet Legends

Ajude os quatro heróis a salvar o mundo

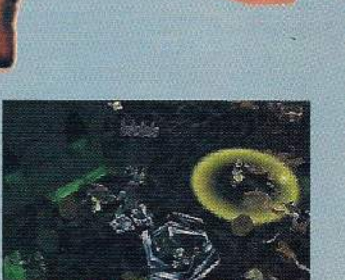
Gauntlet pode ser considerado um dos games de Multiplayer cooperativo mais cultuados da história. Para quem nunca ouviu falar, a série surgiu primeiro em 1985 nos Arcades, e logo conquistou todo mundo com seus emocionantes combates entre quatro jogadores ao mesmo tempo. Anos mais tarde foi lançada uma versão para Nintendinho, que apesar de só permitir dois jogadores simultâneos, também conquistou muitos fãs. Quase dez anos depois, a série retorna aos consoles domésticos com **Gauntlet Legends**, um game bem caprichado que vai pegar os velhos fãs de jeito.



A história segue a mesma dos games anteriores: sua missão será libertar o Reino de Gauntlet da invasão de demônios horrosos enviados por uma sinistra força desconhecida. Você terá a opção de escolher entre quatro personagens com características bem distintas. Comparado com antigamente, o quarteto está com um visual totalmente reformulado. O mago, que antes tinha a cara do Merlin, virou um faraó. O bárbaro manteve o visual "bombadão" à la Conan. A guerreira ganhou um traje ainda mais sumário e uma espada com uma lâmina bem maior. Já o arqueiro trocou de sexo e tornou-se uma mocinha arrojada com roupas colantes e orelhas pontudas (uau!).



A escolha do personagem no início deve ser feita com sabedoria. Cada um dos heróis é especializado em alguma técnica: força, velocidade, armadura ou magia. A arqueira é a mais ágil, mas também é a mais fraca. O bárbaro tem o ataque mais potente, mas é o mais lento. O mago é obviamente forte em magia, mas sua armadura é a mais precária. A guerreira é a mais bem balanceada de todas, além de contar com a armadura mais eficiente, o que a torna a escolha ideal para iniciantes. Mas **Gauntlet Legends** não se limita apenas aos personagens humanos. Durante sua aventura você encontrará alguns personagens mitológicos, como o Minotauro (meio homem/meio touro), a Tigress (meio mulher/meio tigre) e outras aberrações.





Para se aproximar ainda mais da versão clássica do Arcade, o game terá um modo de game cooperativo, no qual a união faz a força. Quer dizer, você não terá que competir contra os outros guerreiros e sim dar uma força para eles nas horas mais difíceis. Se você quiser jogar com mais dois ou três amigos, será a obrigatório o uso do Cartucho de Expansão, que dará aquele reforço necessário na memória do game. Se você não tiver o acessório, só será possível o jogo entre duas pessoas.



Gênero: Aventura
Produtora: Midway
Nº de jogadores: 1 a 4
Previsão de lançamento: Outubro
Plataforma: Nintendo 64

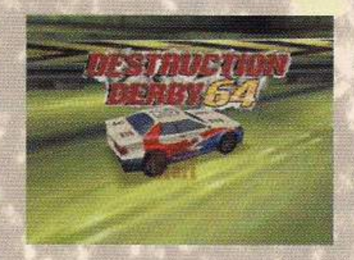
Tente sair intacto em DESTRUCTION DERBY 64™

Não é exagero. Vem aí o game de corrida mais destruidor de todos os tempos. **Destruction Derby 64** tem tudo para ser o melhor e literalmente o mais arrasador jogo da série. Lançado originalmente pela Psygnosis para outros consoles, a versão para Nintendo 64 foi desenvolvida pela Looking Glass e sairá pela THQ, de **Rugrats: Scavenger Hunt**.



O esquema de jogo mais parece o de uma guerra. O lema de **Destruction Derby 64** é cada um por si e nada de ser bonzinho com os rivais. Para ser o campeão, não basta apenas chegar em primeiro lugar. Mais do que afundar o dedo no botão do acelerador para conseguir passar a tempo pelos Check Points, você precisa escapar dos ataques adversários.





Eles estão na corrida para destruir qualquer coisa sobre quatro rodas que estiver pela frente. O negócio então é dar fechadas, encher a lata, fazer qualquer coisa para tirar o "inimigo" da corrida. E você acompanha a destruição em tempo real, ou seja, as peças se soltam no exato momento da batida. Mas é bom não exagerar, porque o seu carango amassa também. No início você pode escolher entre doze máquinas do tipo Stock Cars, mas no decorrer da jogatina vão surgindo mais veículos, totalizando 24. A jogabilidade é simples, realista e o visual é dos melhores. São oito pistas para escolher, incluindo uma com a forma do número oito. Esta versão ganhou ainda o modo Hot Potato e o de Captura à Bandeira para até quatro jogadores simultâneos.

Gênero: Corrida
Produtora: Looking Glass
Nº de jogadores: 1 a 4 Simultâneos
Previsão de lançamento: Novembro
Plataforma: Nintendo 64



é o palco para os brutos

Todo mundo sabe que é encenação, que não é para valer, mas o público sempre comparece em massa aos eventos de luta-livre. A indústria dos games se ligou nesse sucesso e é por isso que os games do gênero não param de ser lançados. **WCW Mayhem** é o primeiro jogo deste tipo de pancaria lançado pela Electronic Arts e o resultado é bem satisfatório.



O grande diferencial de **Mayhem** é o realismo dos golpes. Além disso, o game tem mais de 900 animações, capturadas de cenas reais, dos insultos e trejeitos dos lutadores aos shows pirotécnicos na abertura dos combates. Logo de cara você vai notar que a movimentação



dos brutamontes é bem rápida, parece que eles realmente estão com vontade de bater.

Dá para ver nitidamente a expressão facial de cada um e é possível criar um novo lutador. A jogabilidade é boa e não há grandes dificuldades para socar o adversário. E fora da lona, você pode pegar cadeiras para tentar finalizar a luta mais rapidamente. A parte sonora é boa, apesar de as músicas serem um pouco chatinhas. O visual fora do ringue continua fraco (dê uma olhada nas arquibancadas cheias de gente), como a maioria dos outros jogos de luta-livre.



São vários modos de jogo, mas o grande destaque fica por conta do modo Pay-Per-View (pague para ver). Nele, você pode participar de confrontos especiais com grandes estrelas do tablado. Basta acessar, na Internet, o site **www.ea.com** ou **www.wcw.com**, anotar a Password para **WCW Mayhem** e jogar. O melhor é que é tudo de graça!

Gênero: Luta Livre
Produtora: Electronic Arts
Nº de jogadores: 1 a 2 Simultâneos
Previsão de lançamento: Outubro
Plataforma: Nintendo 64


SHADOW MAN
Jogo exclusivo com legendas em português.


17+


Nintendo
by gradiente

DOSSIÊ DOLPHIN

Toda a verdade sobre o novo console da Nintendo

SINAIS

Nas profundas águas do oceano dos videogames, um golfinho começa a dar sinais de vida nadando calma e misteriosamente entre tubarões que ameaçam o seu sossego. Mas a exemplo da vida marinha, nos videogames o golfinho também pode mostrar-se um animal feroz quando atormentado e acabar descendo a bicuda nos tubarões.
É claro que você já sacou que estamos falando do Dolphin (golfinho, em português), nome provisório do novo console da Nintendo. E com as novidades e características que vocês vão conferir, esse golfinho poderia muito bem ser chamado de mastodonte!
A concorrência já está no mercado com suas novas máquinas, ou então, está chegando logo. O Dolphin tem data de lançamento prevista para o final do ano 2000. À primeira vista, isso pode parecer ruim, mas analisando friamente pode até ser considerado como uma vantagem em favor da Nintendo por colocar à disposição de seu consumidor uma máquina mais poderosa justamente por lançar depois e já saber como são as outras.

"O Dolphin tem data de lançamento prevista para o final do ano 2000"

Na NW 10, você pôde conferir em primeira mão o anúncio oficial do Dolphin feito pela Nintendo na feira de games americana E3, juntamente com as especificações iniciais do console. Dê uma olhada agora no que rolou de lá pra cá, as novidades, quem entrou no circuito e as especificações concretas anunciadas até o momento.

NAS INTERNAS

Para ser o melhor é importante estar cercado dos melhores. É exatamente isso o que a Nintendo está fazendo para o lançamento do Dolphin – juntando alguns gigantes da indústria para criar o mais poderoso sistema de videogames que este mundo já viu, com performance comparável às melhores estações gráficas que existem.
A CPU é feita por ninguém menos que a IBM, que assinou um contrato de um bilhão de verdinhas com a Nintendo para desenvolver o Chip. Este processador central é uma extensão da arquitetura PowerPC da IBM , o que facilita o trabalho dos criadores de games na hora de converter um game de PC, e utiliza a tecnologia 0.18 micron, ou seja, um Chip microscópico menor que qualquer coisa existente atualmente no mercado, mas nem por isso menos poderoso, muito pelo contrário. Ele é feito de cobre, material que tem grande capacidade de propagação, e foi batizado de Gekko, que significa lagartixa em português.
Você já tentou pegar uma lagartixa? Quase impossível, né? A bicha é rápida demais! É exatamente esse o adjetivo perfeito para descrever a CPU do Dolphin: rápida! E rapidez na forma de 400MHz! Isso é velocidade total, ainda mais se a gente falar que junto da CPU está o Chip gráfico feito pela emergente empresa ArtX do Vale do Silício que roda a 200 MHz. Dá pra encarar?
Com a palavra, Chris Stamper, Chairman e diretor técnico da Rare, Ltd., produtora de sucessos como GoldenEye 007 e Banjo-Kazooie para N64: "Criar jogos é um processo que está sempre mudando, e esse Chip, com sua velocidade e tráfego de dados uniforme, permitirá que façamos games ainda mais impressionantes. Os consumidores irão adorar o resultado final com o futuro sistema."

"Criar jogos é um processo que está sempre mudando, e esse Chip (...) permitirá que façamos games ainda mais impressionantes"
Chris Stamper, da Rare

MEMÓRIA DE ELEFANTE

MoSys, uma das empresas líderes em tecnologia semicondutora, está encarregada da memória do novo sistema doméstico da Nintendo. Utilizando sua tecnologia 1T-SRAM, ela incorporará memórias de alta performance diretamente no Chip gráfico da ArtX. Estamos falando aqui daquilo que representa a mais avançada tecnologia em memória do mundo, uma tecnologia irada que elimina o tempo de transmissão entre a memória e o chip. 1T-SRAM significa memória estática de acesso aleatório de um transistor, e tem uma performance muito mais rápida e superior que as tradicionas memórias SRAM de seis transistores ou mesmo as memórias DRAM (RAM dinâmica). Para os criadores de jogos, esta memória é uma mão na roda pois reduz pra caramba a complexidade de circuito e os custos extras de produção associados às memórias DRAM.
Segundo o Chairman da Nintendo of America, Howard Lincoln, "juntamente com o Chip gráfico projetado pela ArtX, a 1T-SRAM é a combinação perfeita para a CPU de cobre da IBM". E o velho Howie é enfático ao afirmar que essa tecnologia será empregada em sua totalidade para superar os games oferecidos por qualquer console ou computador pessoal da concorrência. Não temos dúvida, Mr. Lincoln!

SAI CARTUCHO DE SILÍCIO, ENTRA DVD

A notícia mais festejada pelas produtoras de games sobre o novo sistema da Nintendo é que ele não utilizará a mídia padrão dos videogames Nintendo: o cartucho de silício. Em vez disso, entra em cena a japonesa Matsushita Electric (mais conhecida como Panasonic fora do Japão) que fornecerá o Drive de DVD e a mídia para os games: DVDs com alta proteção contra os malditos piratas. A grande vantagem do DVD em relação ao cartucho de silício é sua imensa capacidade de armazenagem de dados – enquanto o maior cartucho anunciado para o N64, Resident Evil 2, terá 512 Mega, um DVD pode ter até 4.7 Giga! Isso quer dizer que veremos games imensos, com muitas horas de jogo e até aqueles filminhos que davam o maior trabalho para serem compactados e colocados dentro de um cartucho. Além disso, o custo e tempo de fabricação dessa mídia é bem inferior a do cartucho de silício.

Estão programadas duas versões para o console Dolphin: uma feita pela Nintendo e que rodará apenas os DVDs de games, e uma feita pela Matsushita que rodará além dos games, DVDs de filmes. Até o fechamento desta edição a Matsushita anunciou que esta versão será lançada apenas no Japão. A razão pela qual a Nintendo optou por não fazer sua versão compatível com DVDs de filmes é que não quer dividir seu público consumidor e também para não elevar muito o preço final do produto. Mas nada impede a Nintendo de, no futuro, lançar um acessório para rodar filmes.

"A (nova) tecnologia será empregada em sua totalidade para superar os games oferecidos por qualquer console ou computador pessoal da concorrência"

E O MULTIPLAYER?

A Nintendo ainda não divulgou nenhuma foto de sua nova máquina, mas é quase certeza de que ela terá quatro entradas para Controller, a exemplo do N64. Jogar videogame de uns tempos para cá deixou de ser uma atividade solitária para se tornar um verdadeiro acontecimento social. Se já é divertido enfrentar três amigos em disputas Multiplayer no N64, imagine como seria isso no Dolphin... é de dar água na boca né?

Acesso à Internet também é outro mistério, pois a Nintendo ainda não confirmou se o futuro aparelho trará ou não um Modem. Mas a julgar pelas últimas notícias reveladas sobre o novo portátil, o Game Boy Advance, esse é um cenário bem provável pois a nova versão do pequeno notável poderá ser ligado a um telefone celular para acesso a Internet e também apresentará conectividade com o Dolphin.

O QUE IMPORTA: OS GAMES

Temos certeza que você não vai gostar de ler isso, mas atualmente não há nenhum jogo confirmado para o Dolphin. Sabe-se que empresas como Rare, Acclaim, Konami, Left Field, Retro Studios, Factor 5, Titus e os próprios estúdios da Nintendo, EAD e NST, estão com kits de desenvolvimento do Dolphin e já preparam games para o lançamento.

"Sabe-se que empresas como Rare, Acclaim, Konami, Left Field (...) estão com kits de desenvolvimento do Dolphin e já preparam games para o lançamento."

"A Square já demonstra interesse em desenvolver para o novo console."

PARCEIROS

Um recente acordo anunciado entre Nintendo e Disney prevê treze títulos com personagens como Mickey e Donald desenvolvidos pela Rare para todas as plataformas Nintendo. Pode ser que alguns desses acabem caindo na boca do golfinho. A Retro Studios prepara uma linha de produtos de esporte que incluem títulos de basquete, Baseball e futebol americano, entre outros. A responsável pelo embasbacante som de Star Wars: Rogue Squadron, Factor 5, está, dizem nossos espiões, a todo vapor no desenvolvimento de um game chamado Thornado. Outra ótima notícia que você também conferiu primeiro aqui na NW é que a Square já demonstra interesse em desenvolver para o novo console.

Mas como segredo é a alma do negócio, principalmente na indústria do videogame, ninguém está falando muito sobre o assunto – a ordem é todo mundo com boca de siri!

Agora o jeito é aguardar e continuar lendo a NW – a fonte oficial e mais confiável em se tratando de assuntos Nintendo!

Rayman
é um cara muito louco

Ele já é um herói na França e vai invadir o Brasil e os Estados Unidos com seu novo jogo e um desenho animado feito em computação gráfica. Odair Braz Junior apresenta o garotinho

Você pode nunca ter ouvido falar dele, mas Rayman é um dos personagens mais famosos da França. Bom, até aí isso não quer dizer nada: o Zidane também é um jogador famoso por lá e ninguém aqui curte o cara (é, foi aquele jogador que fez dois gols na gente na final da Copa 98). Mas com Rayman isso deve ser diferente porque ele é a estrela principal de um novo game chamado **Rayman 2: The Great Escape** que chega ao Brasil para o Nintendo 64. O jogo é uma mistura de Adventure com Ação, mais ou menos nos moldes de **Super Mario 64**, quer dizer, você tem de sair procurando coisas, pegando objetos e explorando lugares sem deixar nada para trás.

Mas Rayman não é Mario e nem se parece com ele, como você bem pode ver pelas fotos. A história é a seguinte: piratas siderais malignos invadiram o mundo de Rayman para capturar toda a população e vendê-la a um circo galático, que tem várias espécies de seres para apresentar em seus shows. E para complicar um pouco mais as coisas, os poderes do herói estão bem diminuídos, o que faz com que a missão fique ainda mais difícil de ser completada. Com todo este problemão pra resolver, Rayman tem de ir atrás do mágico Polochus (uma espécie de deus ali do lugar), para que ele restaure seu poder e, ao mesmo tempo tem de ir salvando seus amigos das mãos malignas dos piratas. Como dá pra ver, a missão que você e o nosso amigão terão de cumprir é bem difícil.

A **Nintendo World** já viu Rayman em ação durante a E3 (feira mundial de games) deste ano e dá para dizer que o jogo é bem interessante e chamava bastante a atenção de quem passava por ele. Os gráficos são inacreditavelmente detalhados, tudo está em alta resolução e no geral você vai achar que está vendo um desenho animado. O visual inteiro foi criado por Michel Ancel, um cara de 25 anos que tem controle sobre tudo o que se faz com o Rayman. O design do personagem também é um negócio que salta aos olhos de quem o vê pela primeira vez, principalmente pelo fato dele não ter braços nem pernas e apenas mãos e pés. Quem explica é o criador: "Rayman é fruto da minha imaginação e por isso ele não tem que ser como um ser humano, ele pode ter a forma que eu quiser. Além disso, este visual torna a animação mais simples de ser feita." É, a gente aqui da **NW** acredita mais na segunda parte da teoria, mas ele não ter membros não importa muito. Até que ficou bem simpático. Ancel também trabalhou na primeira versão de Rayman e em **Tonic Trouble**, outro game da UBI Soft que está saindo para N64 e que tem características bastante parecidas com as de Rayman.

O estilo de jogo faz com que o jogador não tenha muito tempo de descanso entre um objetivo e outro. Ou melhor, a

A palavra do criador

Michel Ancel, além de ser o "pai" de **Rayman**, também tem uma grande participação na produção do jogo. Em **Rayman 2 – The Great Escape**, ele foi o responsável pela equipe da Ubi Soft que trabalhou no estúdio de Montpellier, na França. Seu time é formado por pessoas que trabalham com quadrinhos, desenho animado e computação, elementos mais do que necessários para criar um jogo como **Rayman**. Toda esta turma é responsável por todos os passos do game como inteligência artificial, visual, som e por aí vai. Mas agora vamos deixar Michel falar mais sobre sua cria: "Criei Rayman em 94. No começo ele era usado apenas como ferramenta para trabalhar em técnicas de animação, mas ele ficou tão 'vivo' no final, que decidimos criar um universo para ele."

"Se Rayman fosse um animal seria um golfinho por causa do seu lado legal, mas também por sua inteligência. Se ele fosse um filme seria **Indiana Jones**. Algumas crianças também o identificam com uma banana por causa de seu cabelo amarelo."

"Minha fonte de inspiração é numerosa e algumas são inconscientes. Quando era garoto, costumava ler histórias russas, chinesas, célticas e outras. **Rayman** pega coisas de todos estes universos, mas adiciona um toque de desenho animado também. Aquelas coisas de Tex Avery (desenhista da Hanna Barbera) e ainda **Indiana Jones** e até **Star Wars**."

"Para fazer **Rayman**, tentamos encontrar um ponto de equilíbrio entre **Crash Bandicoot** e **Zelda**. A jogabilidade é meio **Crash** e o ritmo é mais **Zelda**."

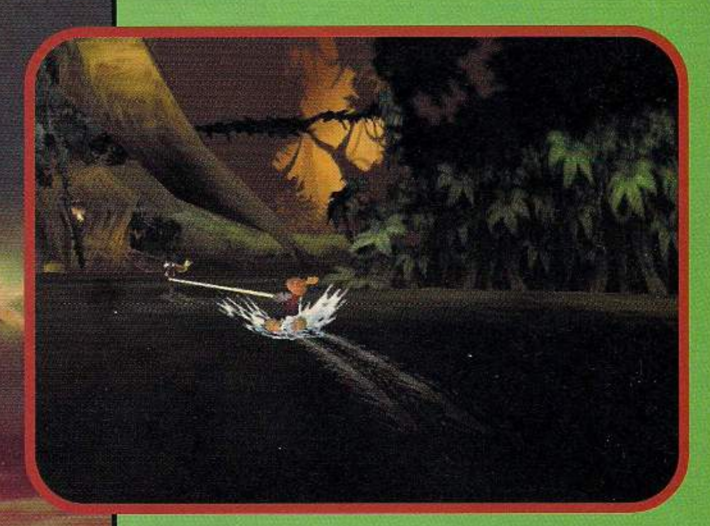

Michel Ancel em seu estúdio

ação rola de uma maneira meio ininterrupta, com várias coisas acontecendo simultaneamente na tela. O estilo de jogo é totalmente tridimensional e as câmeras não causam problemas na jogabilidade e nem dão aqueles tranquinhos chatos.

Se você já conhece Rayman de outros jogos para computadores ou consoles, vai sentir toda a diferença ao plugar o cartucho no seu N64. Além dos cenários, a história é mais complexa e o game é mais longo: são vinte mundos diferentes e cerca de quarenta horas de jogo. O que quer dizer que dá um certo trabalho para terminá-lo, mas pode ter certeza de que não vamos deixar você na mão.



Nestas três fotos você vê alguns exemplos do belo visual de Rayman 2. Aqui ele encara uma aranha esquisita...



...nesta rola um surf esperto...



...e nesta última, belos exemplos de luzes e efeitos especiais

Pauline Jacques é uma das produtoras

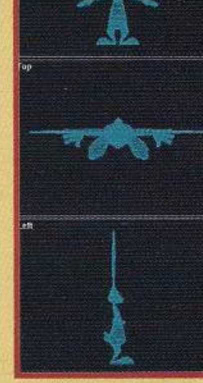
Não é só game

A UBI Soft (empresa que cria os jogos) também tem outros planos para Rayman além dos videogames e a idéia é fazer com que o personagem seja um dos mais conhecidos da nova safra de heróis. Tanto que já está em fase adiantada de produção uma série animada do personagem para ser exibida nas redes de televisão do mundo inteiro. E tudo o que é visto no game (gráficos bacanas, alta definição de imagens, personagens carismáticos) também está no desenho que é inteiramente feito em computação gráfica, da mesma forma que **Vida de Inseto** e **Toy Story**, por exemplo. Pelo que conseguimos ver até agora da animação, parece que tem chances de emplacar: há seres engraçados, belos visuais, bastante ação e até o diretor de cinema Steven Spielberg falou bem da animação durante sua visita à E3 deste ano. A história do desenho começa quando Rayman, Betina, Cookie, Flips e Lac-Mac chegam a uma cidade desconhecida e descolam um apartamento para morar. O que eles não sabem é que o Sargento Grub, um policial que tem de pegá-los, mora no apê ao lado e sabe de tudo o que rola. Por aí já dá para perceber que vai rolar confusão do começo ao fim.

Para fazer o desenho, a UBI Soft está usando desenhistas e roteiristas americanos e canadenses e gente que também manja de videogames, para que o jogo e o desenho não sejam coisas diferentes. No total estão sendo produzidos 26 episódios de treze minutos cada, embora o formato final ainda não tenha sido totalmente definido.

Por enquanto a série ainda não foi comercializada para nenhuma emissora, mas o plano da UBI Soft é a de que o desenho chegue às TVs no segundo semestre do ano que vem e junto deve surgir uma verdadeira enxurrada de produtos como brinquedos, bonecos e outras quinquilharias que tanto gostamos de colecionar.

É assim que se faz



Aqui você pode ver como são os primeiros passos da produção de um jogo para videogame. Na verdade não difere muito de um filme ou de um desenho animado. Tudo começa com os rascunhos dos personagens e dos quadros que formam as cenas. Ao lado, em preto e branco está o personagem Lac-Mac em seu visual inicial que serve de modelo tanto para o desenho animado quanto para o game. A outra seqüência de fotos mostra o computador entrando em ação e Lac-Mac já ganha seu visual em três dimensões.



Promoção 2099

Nintendo® WORLD

O ano 2000 está chegando e ninguém mais fala de outra coisa! Para mudar um pouco o assunto e começar a pensar realmente no futuro, estamos fazendo esta nova megapromoção-gigantesca-mastodôntica. Então é o seguinte: você vai ter de imaginar como será a revista **Nintendo World** no ano de 2099. Leve em consideração que ainda faltam cem anos para chegarmos lá e que toda a tecnologia será diferente e mais avançada. Com isso na cabeça, você vai ter de mostrar pra gente as inovações que a revista terá: ela será holográfica? Vai aparecer só na Internet? As fotos terão movimento? As páginas tocarão música ao serem abertas? A capa será interativa? Que seção supermoderna ela terá? Quer dizer, é um exercício de futurologia e você poderá mostrá-lo pra gente **da maneira que quiser**: enviando uma revista feita por você, criando um Site para darmos uma olhada, desenhando no papel uma revista futurista, ou mesmo descrevê-la através de uma carta. Não precisa necessariamente ser uma edição inteira, pode ser apenas uma seção ou mesmo a capa. Mas lembre-se: vence o trabalho que for mais criativo e completo, esta é a única regra do negócio.

• E o que o primeiro colocado ganha, Lombardi? Nada mais, nada menos que R$ 2099,00 em produtos Nintendo. Faça as contas e veja o que dá pra ganhar! É prêmio que não acaba mais!!

• Mas não é só o vencedor que leva, não! Vamos premiar também com um **Game Boy Color** (mais o cartucho **Super Mario Bros. Deluxe**) do segundo ao 26° lugar. É prêmio bom que não acaba mais!

Mande seu trabalho para:
Caixa Postal 15.018 – São Paulo/SP
CEP: 01599-970
Não se esqueça: coloque nome, endereço completo e telefone ou e-mail.

Regulamento:

- Será aceito apenas um trabalho por pessoa.
- Os trabalhos só podem ser enviados pelo correio.
- Não serão aceitos trabalhos enviados após o prazo final.
- Todos os trabalhos enviados serão de propriedade da Conrad Editora e não serão devolvidos em hipótese alguma.
- A escolha dos vencedores é de responsabilidade exclusiva da revista e não pode ser questionada em hipótese alguma.
- Serão aceitos apenas os trabalhos enviados para o endereço citado.
- Só poderão participar da promoção pessoas residentes no Brasil.
- Os vencedores receberão os prêmios em casa através do correio.
- A Promoção 2099 é vedada aos funcionários e parentes de funcionários da Conrad Editora e da Gradiente Entertainment, assim como de empresas coligadas.
- Os vencedores terão de, eventualmente, ceder sua imagem para exibição na revista através de fotografias.
- O primeiro colocado terá o direito de escolher os produtos da Nintendo (lançados oficialmente no Brasil) que quiser até chegar ao valor de R$ 2 099,00 (valem os preços de tabela vigentes na época da escolha), conforme a disponibilidade no estoque da Gradiente Entertainment.
- Os demais prêmios não sofrem variação alguma e não estão sujeitos à escolha por parte dos vencedores.
- A divulgação dos vencedores será feita na Nintendo World número 17.

O prazo final para entrega dos trabalhos é: 31/11/99

Jet Force Gemini™

Dois irmãos, um cachorro e um destino

Por Pablo Miyazawa

Um ano e quatro meses. Este foi o tempo que a Rare ficou sem lançar um game para Nintendo 64 – o último havia sido **Banjo-Kazooie**, em junho de 98. É uma eternidade quando o assunto é games, mas essa demora tinha uma razão. A empresa está desenvolvendo nada mais nada menos que cinco jogaços ao mesmo tempo: **Donkey Kong 64**, **Perfect Dark**, **Banjo Tooie**; **Twelve Tales: Conker 64** e **Jet Force Gemini**. **DK 64** está marcado para novembro deste ano; **Perfect Dark** foi adiado para abril; **Conker** está trancafiado em alguma gaveta do escritório da Rare; Banjo-Tooie é um supersegredo e **Jet Force** está prontinho e acabou de sair. E quer saber? A espera valeu: o game é animal!

Se você é do tipo calmo e pacífico, **Jet Force Gemini** definitivamente não é para você. É tanta porrada, tiros, explosões e destruição que seu dedo vai doer de tanto apertar o botão de tiro. É a própria Rare quem define, em algumas palavras, qual é a cara do game: "heróis, armas, itens, bombas, terrenos danificados, inimigos espertalhões, chefes gigantes, um vilão maluco e megalomaníaco e destruição em larga escala". Tá bom ou quer mais? Claro que você quer mais.

Super gêmeos, ativar!

O **Gemini** do título refere-se à dupla de personagens principais, Juno e Vela, que são irmãos gêmeos. Os dois, mais o cachorro robótico Lupus, formam o grupo Jet Force Gemini, uma equipe tática especial responsável pela segurança interplanetária. O trio é a última esperança contra um tirano intergalático bem maluco chamado Mizar, que tem planos de dominar a galáxia, não sem antes transformar algumas raças indefesas em escravos.

Jet Force Gemini segue a linha dos clássicos games de tiro, com uma estrutura tridimensional e gráficos superdetalhados como um desenho animado. O jogador poderá ir para qualquer lugar do cenário e explorar o que der na telha, no estilo **Banjo-Kazooie**. Já o enredo lembra os melhores filmes de ficção-científica. Sente só o drama. As primeiras cenas mostram um exército de formigas gigantes – os Drones – descendo de uma espaçonave de Mizar. Elas estão desembarcando no planeta Goldwood, terra natal dos pacatos Tribals, criaturas parecidas com ursinhos e dotadas de poderes mágicos. Além de sair destruindo tudo pela frente, os Drones logo dominam e obrigam os Tribals a trabalhar para Mizar como escravos. Mas os Tribals eram amigos de longa data do Esquadrão Gemini. Ao saber que seus chegados correm perigo, o trio prepara uma operação de salvamento. Por incrível que pareça, a operação não foi autorizada pelos membros da Federação, os superiores do Esquadrão, e por isso o trio teve de assistir



Juno

Personalidade: Corajoso e calculista

Habilidade especial: Pode andar sobre a lava

No início, Juno é o único personagem controlável. Ele foi o último a escapar da nave do grupo e acabou separado do resto da equipe. Juno viaja até Goldwood para ir atrás de seus amigos, ajudar os Tribais e também para detonar os exércitos de Mizar. Armado apenas com uma simples pistola, Juno precisa destruir robôs, pular, rastejar, rolar e dependurar-se, no melhor estilo super-herói.











As fotos não mentem: efeitos de luz e cenários pra lá de caprichados

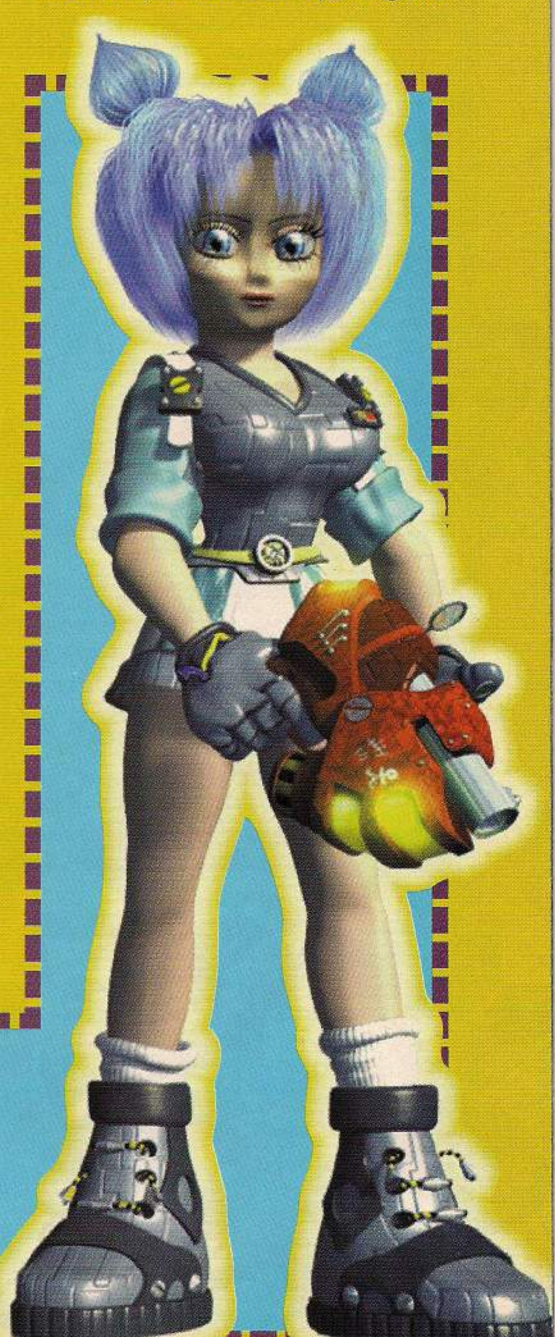
de longe o ataque dos Drones sem poder fazer nada. Esta falta de ação da Federação acaba custando caro: livres para agir, as forças de Mizar invadem planeta atrás de planeta, além de exterminar todas as equipes Jet Force, até apenas o Esquadrão Gemini sobrar. Pra piorar, a nave dos heróis teve sua unidade de hipervelocidade danificada e eles ficaram perdidos bem no caminho das tropas de Mizar.

Frustrados com a Federação e cheios de remorso por terem abandonado seus amigos em Goldwood, Juno, Vela e Lupus estão com a moral lá embaixo. E o negócio ferra de vez quando a nave deles é invadida por uma tropa de insetos enfurecidos, prontos para exterminar o grupo. Ali eles resolvem se separar e cada um vai para um lado diferente. Juno fica por último, guardando a nave, enquanto Vela e Lupus escapam em naves de fuga.

TRIO PARADA DURA

Você começa o jogo controlando Juno e quando for avançando, irá cruzar seu caminho com Vela. Assim que encontrá-la, será possível jogar com a garota e um caminho se abrirá para outra rota. Depois você ainda encontrará Lupus, o terceiro personagem controlável, e mais um caminho será aberto. Usar e trocar os personagens é parte dominante da aventura. Cada um tem uma rota própria para explorar antes de poder cruzar os caminhos e andar por outros mundos. O melhor de tudo é que não é preciso passar por todas as fases para terminar o jogo. Quer dizer, há liberdade total para escolher fazer ou não fazer alguma coisa, ou qual caminho seguir.

Os três heróis têm habilidades exclusivas, que permitem entrar em áreas de cada mundo inalcançáveis para outros. Não é necessário voltar até o início de cada fase com cada personagem e fazer tudo de novo, mas existirão certos objetos, missões e locais que poderão apenas ser realizados por um certo integrante do grupo. Por exemplo, como Juno, você poderá enxergar uma caverna submersa em um rio, mas será Vela que conseguirá entrar lá, pois é a única que consegue nadar debaixo da água. Pra resumir a história, você terá de explorar cada mundo pelo menos três vezes, com dificuldades ainda maiores a cada vez que retornar. Tudo isso junto faz com que o game



VELA

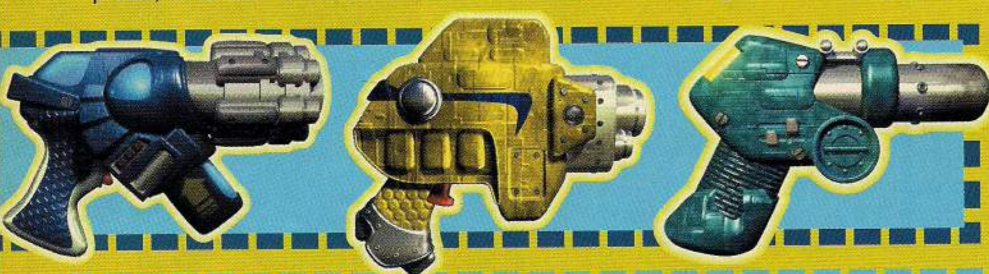
Personalidade: Arrojada e teimosa
Habilidade especial: Pode nadar por baixo d´água
Como Vela é irmã gêmea de Juno, ela pode ser facilmente definida como a versão feminina do irmão. Ela só pode ser encontrada na segunda parte do jogo, e a partir daí você poderá alternar entre os dois. Só com ela você poderá explorar os territórios submersos, já que ela é a única que consegue mergulhar profundamente. O que mais chama atenção nela é seu visual modernoso, mistura de punk e clubber com marias-chiquinhas no cabelo.

bastante longo – a Rare estima que são necessárias sessenta ou setenta horas de jogo para descobrir todos os segredos. Ao todo são quinze mundos cheios de subregiões, cada um com características climáticas bem distintas. Algumas partes se passam dentro de naves espaciais e bases militares ou ainda ruínas submersas, enormes desertos e florestas inexploradas. A única característica comumentre todos os mundos é a presença inesgotável dos Drones, todos prontos para ferrar você até a morte. Se conseguir sobreviver à jornada pela região, você encontrará sua nave na área de pouso do lado oposto do planeta e poderá seguir para a fase seguinte.

ARMADOS ATÉ OS DENTES

Como todo bom game de ação que se preza, **JFG** tem um arsenal variado e caprichado, com poder para arrebentar desde pequenos insetos até explodir todo um planeta. Você começa com uma arma bem simplezinha que vai ficando mais animalesca com a evolução do game. São pistolas, canhões de fusão, bombas e minas, uma espécie de estrela-ninja e mais um monte de tralhas, como armas de um tiro só que arrebentam paredes e tudo o que estiver em volta.

Os inimigos principais são mesmo os Drones. Os insetos têm uma inteligência artificial bem elevada (como os soldados de **GoldenEye**) e irão exigir de sua parte um belo trabalho de dedetização. Cada vez que você acertar um deles, preste atenção na meleca que sai para todos os lados. Depois de detonar uns tiros, ainda dá para subir em cima de seus corpos e arrebentá-los até não sobrar nenhum pedaço inteiro. Isso sem falar da imensidão de vísceras, entranhas e baldes de sangue verde (urgh!) que



UMA MÃOZINHA DOS AMIGOS

A presença de personagens secundários que aparecem para dar uma força ou ainda para pedir ajuda já virou um padrão nos games da Rare – só para citar alguns, Natalia em **GoldenEye 007**, Taj em **Diddy Kong Racing** e Bottles em **Banjo-Kazooie**. Em **JFG**, não é diferente. O trio deverá encontrar chaves especiais e itens para alcançar novas áreas, e o habitantes dos planetas com certeza terão o que você precisar. Como também já é comum nos produtos Rare, estes personagens coadjuvantes são os mais cômicos e ficam soltando piadinhas o tempo todo. Um deles é a tartaruga Gimlet, que promete uma recompensa se você recuperar suas calças (!), roubadas por um Drone.



LUPUS

Personalidade: Leal e destemido

Habilidade especial: Tem poder de flutuar

Cachorros normalmente servem como mascotes, mas Lupus é bem mais do que isso. O herói canino tem o corpo cibernético e foguetes equipados nas patas, que o fazem pular bem mais alto que qualquer um dos dois irmãos. Os propulsores também permitem que ele voe por durante algum tempo. Armas surgem todo o tempo por cima de seu corpo e podem ser usadas e trocadas quando a coisa esquentar.











Repare no monstro verde enorme. Veja também as armas à esquerda

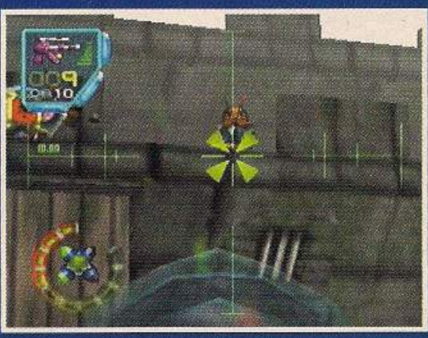
espirram cada vez que você descarrega suas "arminhas" neles. Quem tem estômago fraco irá curtir.

A jogabilidade pode parecer confusa no início, devido ao excesso de coisas a fazer. Existem duas opções de controle: na primeira, você movimenta os personagens com a Alavanca de Controle, as armas são mudadas com os botões A e B e com os C você agacha e pula. Se você segurar o botão R, o controle fica no estilo **Turok**, com os C servindo para a movimentação e a Alavanca de Controle para movimentar a mira. Em ambas configurações, o botão Z funciona como gatilho. Há ainda uma mais do que necessária opção de mira automática, que aponta para o inimigo que estiver mais próximo.



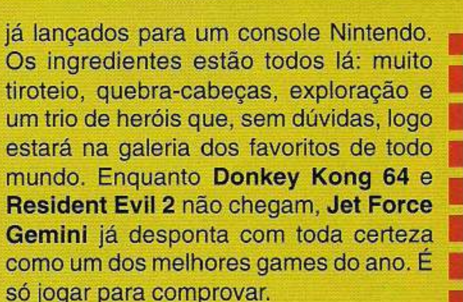












PRA NÃO DIZER QUE NÃO FALEI DE GRÁFICOS

Imagem não é tudo, mas não dá pra falar de **Jet Force Gemini** sem citar o visual. A Rare sempre se destacou em matéria de gráficos e com este game comprovou isso ainda mais. Usando uma estrutura de geração de polígonos avançadíssima, o game roda com uma alta taxa de Frames, ou seja, nada de cenas piscando, neblina ou gráficos cheios de "picotes", à la Playstation. O alto nível de detalhes nos movimentos impressiona – parece que estamos assisitindo a um desenho animado de última geração. Os 256 megabits foram aproveitados ao máximo, inclusive na trilha sonora, digna dos melhores filmes de cinema.

A espera de quase dois anos valeu. Mais uma vez a Rare não nos deixou na mão e criou um dos melhores títulos de ação já lançados para um console Nintendo. Os ingredientes estão todos lá: muito tiroteio, quebra-cabeças, exploração e um trio de heróis que, sem dúvidas, logo estará na galeria dos favoritos de todo mundo. Enquanto **Donkey Kong 64** e **Resident Evil 2** não chegam, **Jet Force Gemini** já desponta com toda certeza como um dos melhores games do ano. É só jogar para comprovar.

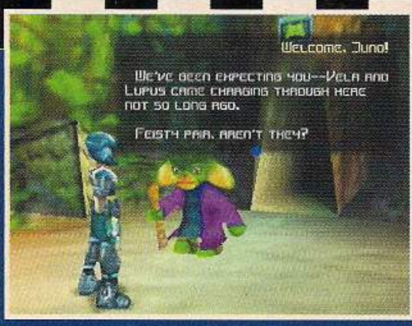
OS NOMES DAS ESTRELAS

A equipe da Rare procurou batizar os personagens com nomes bem ligados ao tema do game, ou seja, o espaço sideral. Juno tem o mesmo nome do terceiro asteróide descoberto na Via Láctea. Vela é o nome de uma constelação que fazia parte de uma outra ainda maior, chamada Argo Navis. Já Lupus também é o nome de uma constelação e é uma palavra originária do Latim, que significa Lobo.



FLOYD

Durante toda a aventura, o trio encontrará um monte de personagens que pode dar uma forcinha nas horas mais [illegible]. Floyd é um destes amigos. Originalmente criado para ser parte do Esquadrão de Elite de Mizar, o espertíssimo robozinho traiu o vilão e foi severamente punido por isso. Se você resgatá-lo, Floyd passará a acompanhá-lo como um anjo da guarda e será uma mão na roda em locais altos ou apertados, já que é pequeno e consegue voar.







MULTIPLAYER DO FUTURO

Além do modo de jogo normal, o cartucho ainda vem abastecido com um modo bem caprichado para até quatro jogadores simultaneamente. São três minijogos diferentes: um modo de batalha tradicional, treinamento de mira e até corrida do tipo **Mario Kart**! A opção tradicional tem modos Deathmatch e cooperativo, este último de uma maneira nunca antes realizada no Nintendo 64. Este modo permite dois jogadores se juntarem: o primeiro controla o personagem e o outro controla o robozinho amigo Floyd. Ele fica sempre voando acima de seu ombro (assim como fazia Navi em Zelda 64). Mas diferente daquela fada (que só ficava gritando o tempo todo), ele dá uma bela força para você, servindo como uma barreira invencível, inclusive atirando em inimigos e causando belos estragos em quem vier atrapalhar. O Racing reproduz um dos momentos do game em que Juno se transforma em uma formiga para se infiltrar nos exércitos de Mizar. Nesta forma de inseto, ele compete em corrida de Hovercrafts (veículo que anda tanto na terra quanto na água) que parece uma mistura da velocidade de **F-Zero X** com o visual de **Mario Kart 64**. Já o Targeting é uma espécie de tiro ao alvo, sem divisão de telas. Cada jogador tem um alvo e quem acertar mais Drones vence.













TRIBALS

Os Tribals têm um papel bem parecido com os Jinjos (na foto à direita) de Banjo-Kazooie: eles só estão esperando pelo seu resgate. Você é obrigado a ajudá-los para completar as missões e consertar as peças de sua nave. Mas diferente dos Jinjos, os Tribals não ficam parados em um mesmo lugar e, se a coisa ficar feia, eles sairão correndo para se esconder. Além disso, os Tribals não são invencíveis, e uma bala perdida será o suficiente para sua missão ir por água abaixo.

OLHA, MAMÃE! CRESCI!

Se você é do tipo observador, com certeza notou que a aparência dos personagens principais de **JFG** mudou bastante de uns tempos para cá. Aconteceu o seguinte: antes de ficar pronto, o game foi exibido para ao público, para testar as reações. A opinião geral foi que os personagens estavam infantis demais e não combinavam com um game de ação e destruição deste porte. Sabendo disso, a Rare não pestanejou em mudar drasticamente o Look de Juno, Vela e Lupo deixando de lado o antigo visual e tornando a turma mais desenvolvida fisicamente e com uma aparência mais agressiva. Como a cara de criança dos personagens foi mantida, a idéia de "criancinhas fortemente armadas" permaneceu, o que colaborou para o game ter a classificação Teen – para jogadores maiores de treze anos. Confira o teste do antes e depois aí ao lado e veja o que acha.

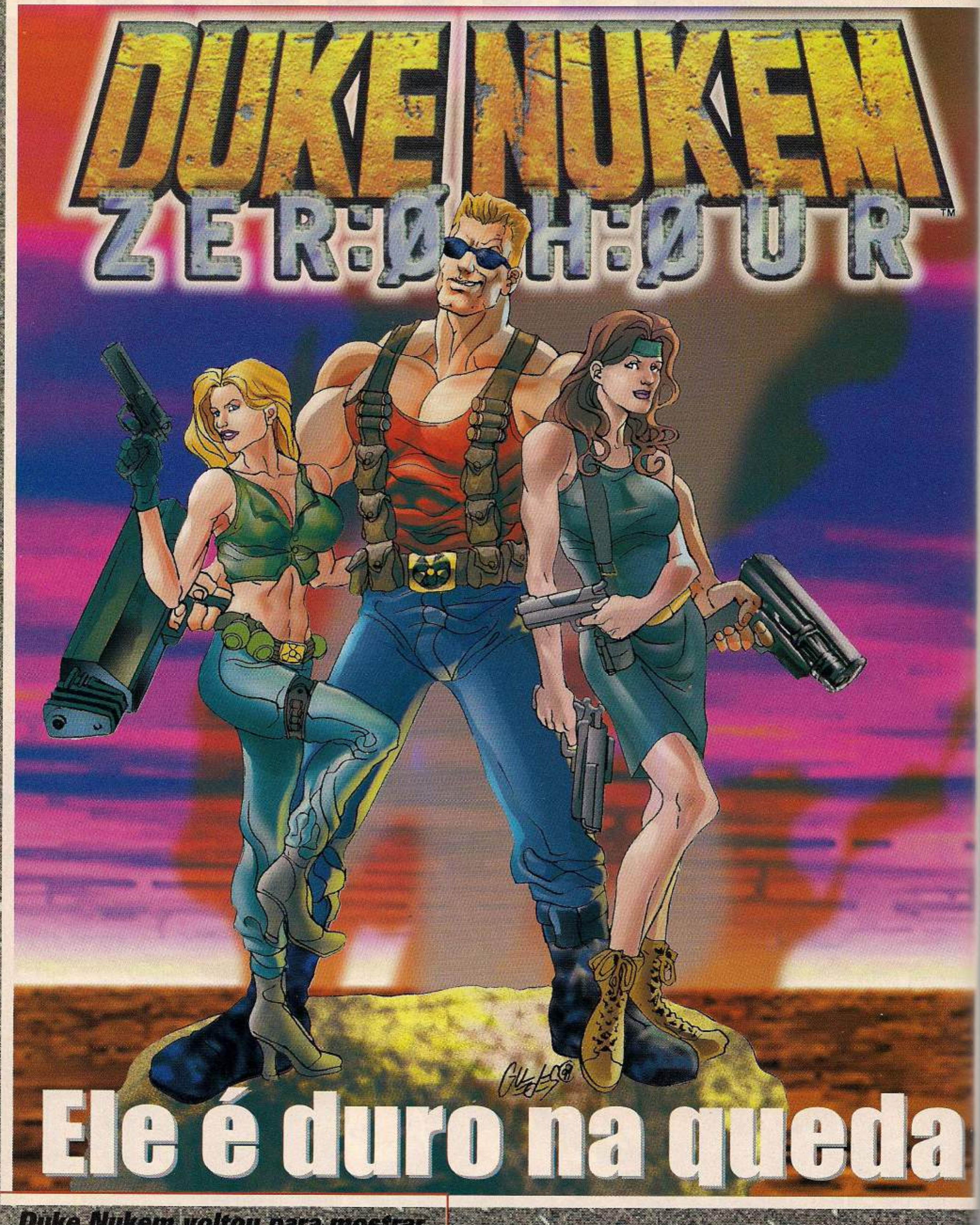








JET FORCE GEMINI™



Ele é duro na queda

Duke Nukem voltou para mostrar aos alienígenas que no nosso planeta eles não passam de escória. Por Odair Braz Junior

Você pode até tentar, mas vai ser difícil encontrar um cara mais durão do que Duke Nukem. Ele já enfrentou tudo quanto é tipo de alienígenas em suas várias aventuras e em seu novo game para N64 a coisa acontece um pouco diferente. Aqui ele tem sim que arrebentar a fuça dos bichos nojentos, mas deve, ao longo do jogo, encontrar muitas peças para montar uma máquina do tempo. Tudo porque os monstrengos do mal invadiram várias épocas diferentes da história humana para tentar alterar o futuro. Isso obrigará nosso herói a se teletransportar para o Velho Oeste americano, para a Londres do século passado e ainda para outros lugares do tempo. Como é de costume, Duke fará tudo isso na maior boa vontade do mundo, com aquelas frases maravilhosas que só ele é capaz de dizer e tudo com a maior violência. Há sangue escorrendo, cabeças estouradas com um tiro, peitos abertos e isso faz com que o jogo seja recomendado apenas para jogadores acima dos dezessete anos.

A grande novidade de **Duke Nukem: Zero Hour** é que agora o game é em terceira pessoa em vez de primeira. Quer dizer, dá para ver Duke andando e se movimentando pelos cenários, o que é algo totalmente novo nas aventuras do herói no N64. Isso é bacana porque dá para ver o que o cara faz e dá até uma identificação maior.
A aventura começa em Nova York e a cidade está toda cercada, com a polícia batendo cabeça e os alienígenas mandando uma brasa. Eles se teletransportam e surgem na frente de Duke do nada. Só resta a você descansar o dedo no gatilho e fazer a festa. Os cenários são enormes e dá para interagir com quase tudo o que está nele. Você pode atirar em hidrantes, estourar vidraças, detonar caixas, subir escadas e até salvar garotas indefesas louquinhas para serem suas amigas (sempre no bom sentido, claro).
Quando estiver andando pelos lugares preste bastante atenção para encontrar referências engraçadas a jogos como **Turok** e **GoldenEye 007** e até as Spice Girls que deram o ar da graça numas vitrines. Os gráficos são bem feitos e definidos, mas não têm nada de excepcional. A jogabilidade é o que atrapalha um pouco sua vida porque em alguns momentos (quando você tem de se virar, por exemplo) ela acaba sendo lenta e isso faz com que você leve uns tiros de bobeira. Então, o negócio é ficar de orelha em pé para não levar tiro pelas costas. A configuração original faz com que os controles sejam iguais aos de **Turok 1** e **2** (o personagem anda e vai para os lados com os botões C), mas dá para mudar e deixar tudo como em **GoldenEye 007**, se você preferir. O som é corretinho, rola uma música de fundo e dá para ouvir bem os tiros e os porcos gritando quando morrem.

Diversão para os fãs

O desafio é alto. Você tem de se virar pra valer se quiser completar o jogo em sua totalidade porque em cada fase o lance é encontrar peças para montar a máquina do tempo, além de completar objetivos, encontrar locais secretos e salvar as gatas. É isso aí, existem garotas espalhadas por lugares meio escondidos nos cenários prontas para serem resgatadas por você. Faça uma força e não se esqueça delas.
As fases são longas e às vezes dá para se perder nelas e o pior é que não há um mapa para ajudar a se localizar melhor, o que realmente faz falta. Os inimigos são duros na queda e os lagartões são até meio fáceis de destruir, mas os porcos fardados já engrossam para o seu lado. Felizmente Duke tem um arsenal bem variado que inclui submetralhadoras, lança-granadas, espingardas calibre doze e outra com mira de alta precisão e outros apetrechos. Além disso, ainda existem máscaras de gás, medkit (para restaurar energia), óculos de visão noturna e vários objetos que você vai encontrando ao longo do game.



COMANDOS



AVALIAÇÃO

		Nota final
Gráficos	8,5	8,4
Som	8,5	
Jogabilidade	8,0	
Diversão	9,0	
Replay	8,5	

DADOS

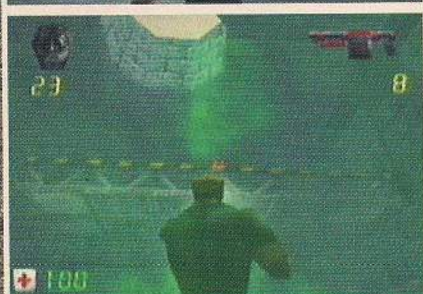
JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	GT Interactive
Desenvolvimento:	3D Realms
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	128 megabits
Recomendado para:	de 17 anos





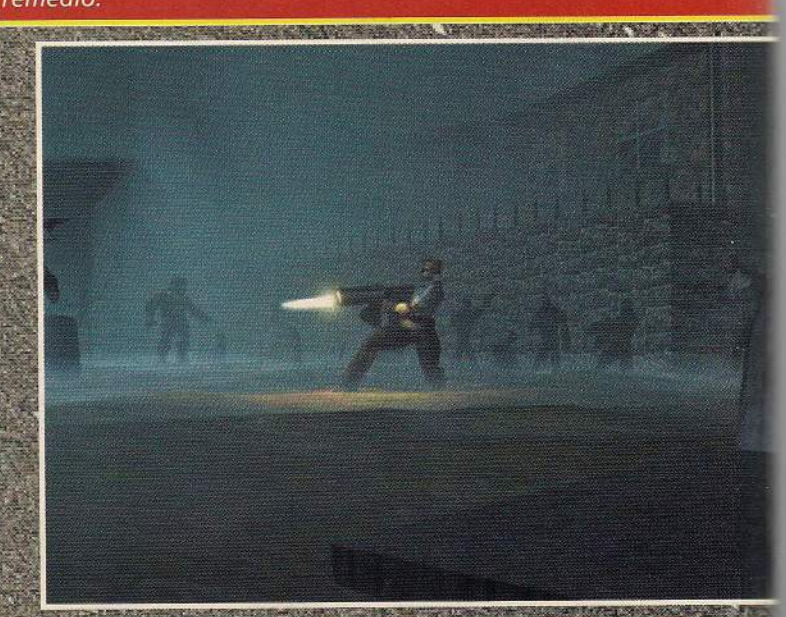




Se você achar meio complicado sair detonando os inimigos logo de cara, dá para dar uma treinadinha esperta. Há uma área bem grande com todos os tipos de obstáculos e dá para treinar saltos, mergulhos e outras coisas que Duke é capaz de fazer. Essa área fica bem no início do jogo, antes de chegar ao helicóptero. E para quem quiser se divertir em turma, ainda dá para ter uns pegas no modo Multiplayer. Neste modo há o Dukematch (todos contra todos), Last Man Standing (quem ficar vivo até o final ganha), King of the Hill (ganha quem ficar mais tempo num determinado lugar) e Team Dukematch (fazer um time de Dukes). O Multiplayer não é dos melhores já vistos: tem gráficos ruins e não rola aquela emoção desenfreada. Mas n o final das contas, **Duke Nukem: Zero Hour** acaba sendo um belo jogo para os fãs do fortão e também para quem nunca se interessou muito pelo herói. A diversão é garantida, há vários desafios, muitos lugares para vasculhar e um monte de arminhas bacanas, sem contar aquela mulherada toda.

Dicas para sair detonando

•Procure sempre pelos tubos de oxigênio antes de mergulhar.
•Quando estiver com a energia cheia, memorize os lugares onde encontrou remédio ou Medkit para voltar lá se precisar.
•Quando for utilizar um elevador, certifique-se de que ele está lá. Porque a porta dele pode estar aberta, mas pode ser apenas o final do poço. Ao apertar o botão ele desce e esmaga você. Para saber se ele está lá, olhe para o teto; se ele estiver baixo é porque tudo bem.
•Atire nas privadas quando estiver precisando de energia. Aperte o botão B e Duke bebe a água que sai do encanamento. Pode parecer meio nojento, mas isso faz com que ele recupere a vida totalmente.
•Quando encontrar uma sala cheia de aranhas, dispare várias bombas de gás para matá-las.
•Para salvar as gatas, aproxime-se delas e aperte o botão B.
•Se por acaso ficar sem armas, aperte o botão Z para socar os alienígenas.
•Nunca fique embaixo de plataformas ou elevadores. Eles esmagam você.
•O melhor a fazer é sempre andar com uma espingarda calibre doze na mão. Mas dá para economizar munição usando o lança-granada que é capaz de estourar um porco com apenas um disparo.
•Estoure tudo o que encontrar espalhado pelos cenários para encontrar armas e remédio.

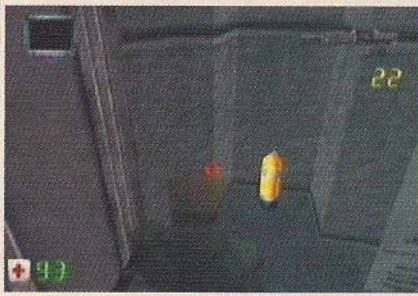


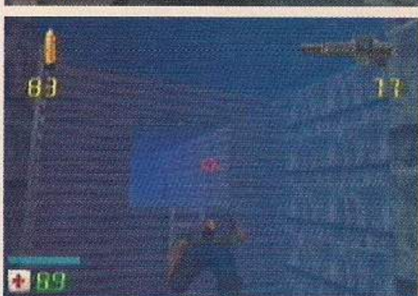














Sete perguntas para DUKE NUKEM™

Batemos um papo* com o nosso amigo e ele nos contou um pouco sobre sua vida. Olha só o que o astro dos games falou:

De onde vem este seu nome?
Meus pais sabiam que eu não seria apenas mais um homem entre outros homens. Possivelmente já estavam prevendo o futuro e me deram este nome sensacional.

Qual a sua idade?
Acho melhor não revelar, mas estou no início dos meus trinta.

De onde vem o dinheiro que você usa para suas missões?
Bom, além de caçar aliens e salvar o mundo, sou dono de vários negócios por aí. Tenho o Duke Burger, um cassino chamado The Lady Killer e algumas boates.

E nas horas de folga? O que é que você faz?
Bom, já escrevi minha autobiografia chamada Por que Sou Tão bom?, gosto de saltar de Bungie Jump da Torre Eiffel, tomar uns Drinks, sair com belas garotas, colecionar carros, motos e correr com eles. E também é legal ser o homem que todos os homens invejam.

Que tipo de especialização uma pessoa tem que ter para lutar contra aliens?
Bom, eu treinei numa escolha de Patrulheiros, sei todos os tipos de luta e fui membro de uma organização militar anti-alienígenas.

Como é sua família e seus amigos?
Prefiro não tocar neste assunto e também procuro evitar relacionamentos. Sabe como é, né?! Minha vida é muito perigosa e dificilmente uma garota iria ficar feliz de ver seu homem voltar todo estourado para casa.

Conte pra gente rapidamente por que você se acha o maioral do mundo?
Primeiro: Já salvei o planeta diversas vezes.
Segundo: Meus músculos colocam Hollywood Hogan no chinelo.
Terceiro: Sou multimilionário.
Quarto: Toda mulher no mundo me quer.
Quinto: Qualquer cara do mundo me inveja.
Sexto: Todo garoto quer ser igual a mim quando crescer.
Sétimo: Qualquer game com o meu nome vende como pãozinho quente.
Oitavo: Eu sou Duke Nukem, né?! E já chega.

*Respostas oficiais criadas pela empresa criadora do game.

PARAÍSO ALIENÍGENA

ESCONDIDOS NOS SUBTERRÂNEOS DE NOVA YORK, OS ETS PRETENDEM DOMINAR O MUNDO EM HYBRID HEAVEN. POR ROGERIO MOTOD



No último mês do ano 2000, Estados Unidos e Rússia assinarão um acordo de paz envolvendo seus estoques de armas nucleares. Mas tudo pode vir por água abaixo. Seres alienígenas farão de tudo para impedir o trato e, desta forma, mudar o destino do planeta Terra. Esta trama, que mais parece um filme de ficção-científica, um episódio de **Arquivo X** ou uma profecia maluca de fim de século, é o ponto de partida para um dos games mais originais do N64: **Hybrid Heaven**.

O enredo do jogo é complicado, mas não custa tentar explicar. Os seres extraterrenos contam com a mais alta tecnologia de clonagem, algo ainda inimaginável para qualquer cientista terráqueo. E com este poder nas mãos eles pretendem dominar a civilização.

A idéia dos ETs até que não é absurda. Pense bem: se é tão fácil fazer as cópias, o que aconteceria se Patrick Weller, presidente dos EUA – a nação mais poderosa do mundo –, fosse trocado por um ser com a mesma forma, porém, com a mente voltada para o mal? Seria uma tragédia mundial.

Mas para que esse plano se concretize, os alienígenas convocam um dos melhores agentes de segurança do governo norte-americano, Johnny Slater. Ele aparece na abertura do game completamente despido e recebe de um agente (na verdade um clone a serviço do mal) a complicada missão de capturar ninguém menos que o Presidente dos EUA.

O inimigo marca um encontro em uma estação de metrô e é lá que surge a confusão da história. Slater desce a escadaria, ignora a namorada e dá de cara com o índio Diaz mais dois homens de preto (três clones disfarçados) à la **Matrix**.

De repente, sem motivo lógico, Johnny é baleado pelo clone e desaparece misteriosamente. Os seguranças ficam irados por causa da perda do importante aliado e levam Diaz de volta para os subterrâneos de Nova York, quartel-general da organização secreta. Aí é que a coisa começa a fazer sentido.

Tudo isso acontece porque no meio dos aliens ruins existem alguns de bom coração. Na verdade, o Johnny que vai à estação de metrô era falso. Antes mesmo que ele fosse capturado, os ETs bonzinhos o clonaram e colocaram sua personalidade no corpo do índio, ou seja, Diaz é na realidade o agente secreto Slater.

Uma vez infiltrado no sub-solo, Johnny pode evitar que o acordo anti-nuclear seja desfeito e vai fazer de tudo para arruinar os planos dos alienígenas. O mais incrível disso tudo é que nem ele próprio sabe que foi clonado e só vai descobrir isso bem mais tarde. Complicado, não é?

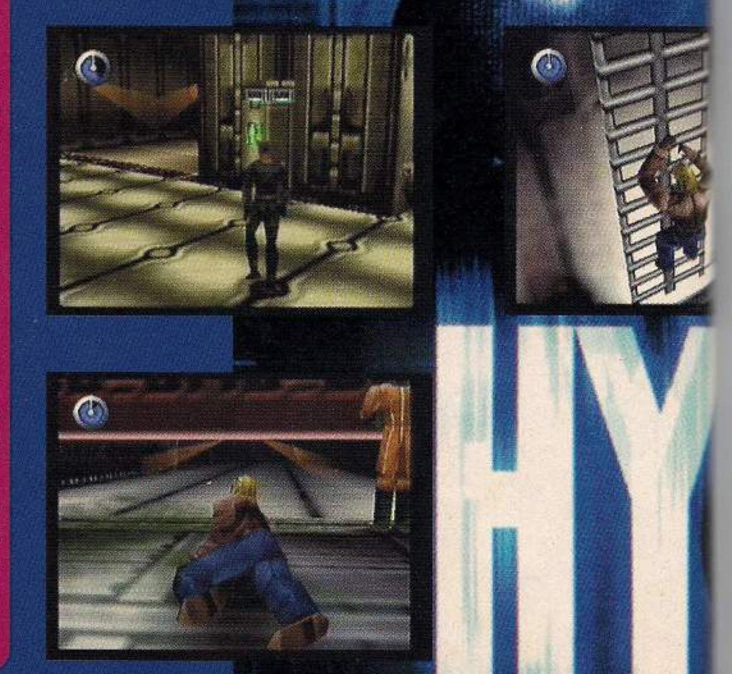


INFLUÊNCIAS DE OUTROS GAMES

Logo de cara você vai ver que **Hybrid Heaven** é uma mistura de vários estilos de jogos de sucesso. Certos ambientes tridimensionais, efeitos e obstáculos são parecidos com os de **Castlevania 64** também da Konami. **Missão: Impossível** é outro game famoso que vem à cabeça.

Os corredores são vigiados por sensores de laser que podem ser comparados facilmente às câmeras que vigiavam os corredores do jogo de Ethan Hunt, agente secreto da EMF. E não pára por aí: o pequeno mapa que fica do lado direito da tela não é estranho. Será que você já não viu coisa parecida há pouco tempo? **Zelda 64**, talvez? Mas o game que mais influenciou **Hybrid Heaven** foi o clássico **Metal Gear Solid**, com seus elementos de espionagem, suspense e aventura.

Juntando tudo isso e muito mais você tem nas mãos um game totalmente novo, que deve agradar até os viciados em RPG, por causa do esquema de batalhas.



INIMIGOS DE OUTRO MUNDO

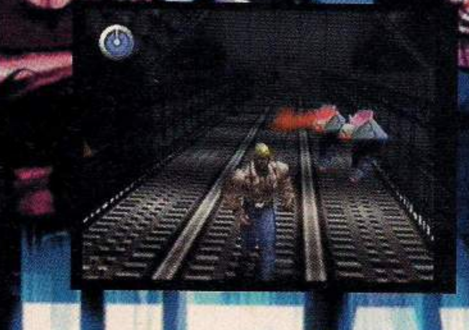
O presidente dos EUA está prestes a ser substituído a força, e para piorar ainda mais a situação, existem várias raças de seres híbridos (misturados) clonados. São clones de porcos misturados com humanos, monstrengos parecidos com os do filme Alien e outras criaturas de formas estranhas e nojentas.
Muitos deles se parecem com os monstrões dos seriados japoneses, no estilo Jaspion e Jiraya. Mas uma coisa é certa, se nada for feito, em pouco tempo o mundo pode ficar infestado com as maiores aberrações já vistas. As criaturas são como feras famintas. Experimente marcar bobeira na frente das que estão trancadas no laboratório para ver só o que acontece.

A única maneira de evitar esta situação é explorar cada canto dos túneis gigantescos e instalações parecidas com naves espaciais. No início, você controla Diaz, que a esta altura ainda não tem consciência da sua verdadeira personalidade.
Uma de suas missões é encontrar todos os monstros que estão aprisionados pelo cenário e destruí-los, antes que eles subam para a superfície e conquistem o mundo.
O melhor jeito de não ficar encalhado em algum ponto do cenário é usando o mapa. Assim você não precisa ficar dando voltas à toa ou enfrentando os inimigos desnecessariamente. A maioria das salas tem mais de uma porta, por isso é preciso tomar o caminho certo.

GRÁFICOS, JOGABILIDADE E SOM

O visual futurista de **Hybrid Heaven** é bem caprichado e melhora se o Cartucho de Expansão de Memória for usado. Com ele, a resolução ganha duas opções: alta resolução com ou sem Letter Box (aquelas duas faixas pretas que ficam na parte superior e inferior da tela).
Os efeitos de luz são excelentes e valorizam cada parte do cenário, que impressiona pela grandiosidade. E quem não dispensa um filminho entre uma fase e outra, vai delirar logo na apresentação. A cena em que o clone de Johnny chega ao metrô deixa qualquer um de boca aberta, na expectativa de jogos como **Resident Evil 2** e **Perfect Dark** para N64.







BRID HEAVEN™

A jogabilidade, apesar de ser um pouco lenta (como na hora de pegar os itens que estão no chão) não deixa ninguém na mão. Ela é bem simples e dá para usar todas as habilidades do personagem sem precisar ser craque nos comandos. Você pode correr, pular, escalar paredes, subir em caixotes, dependurar-se em estruturas metálicas e até rastejar. Tudo isso com os objetivos bem à vista. É só apertar os botões C e olhar o que há ao redor.

Em certos lugares, porém, o personagem é comandado a partir de um ponto de vista fixo, ou seja, a visão sai da posição normal e você pode ficar perdido como barata tonta. Mas isso só acontece de vez em quando.

Hybrid Heaven é um jogo que, apesar da qualidade, é meio entediante. O abrigo alienígena mais parece uma instalação espacial abandonada. Você pode ficar andando pelos corredores sem ver ninguém por um bom tempo. Basicamente é preciso explorar o cenário, lutar contra os inimigos, arrebentar fechaduras gigantes para abrir portas e desativar campos de força, e nunca esquecer de atualizar os dados do cartão que dá acesso a novos níveis.

Sorte que a parte sonora não deixa a peteca cair. Tirando o ruído mixuruca do disparo da pistola, os demais sons estão perfeitos. Se você caminha por uma sala grande e vazia, o som é de um jeito, em uma ponte com piso de metal, de outro.

As músicas vão no mesmo caminho: ajudam a criar o clima de suspense e mistério característico do game.

Ainda há o Battle Mode, com dois modos de luta, para fugir do esquema tradicional de jogo. Um é o Vs Mode, no qual você desafia seu amigo para um quebra-pau dentro de um ringue no estilo de RPG: um ataca, o outro defende, mas não simultaneamente. Os golpes são dados com os botões C. Em Creature Battle o esquema é um pouco diferente. Você escolhe entre cinco Matches (cinco lutas) e Survival (sobrevivência). No primeiro ganha quem consegue permanecer vivo durante cinco lutas seguidas. O segundo é um modo de sobrevivência. O número de pelejas vai depender de quantos tipos de inimigos você desafiou no decorrer do jogo. São mais de vinte clones para enfrentar.

O game não tem bateria interna, por isso o Cartucho de Memória é obrigatório. Cada fase tem o seu ponto de salvamento de jogo. Quando uma cabine prateada aparecer na sua frente, não esqueça de gravar.









NA HORA DA BRIGA, FAÇA O INIMIGO SUAR

Antes de qualquer coisa, você precisa saber o que representa cada uma das coisas que aparecem na tela. O círculo azul que fica do lado esquerdo é a sua energia.

No alto da tela existem três barras. A primeira, representa a força de ataque. Cada vez que ela atinge o nível máximo, enche um pedaço da segunda barra, que simboliza a energia disponível para a aplicação de um Combo. O seu fôlego é indicado na terceira barra, de cor amarela.



O ATAQUE

Para fazer um Combo, a segunda barra precisa estar carregada em pelo menos um nível (foto 1). Vá em sentido diagonal na direção do oponente, nunca de frente, e aperte o botão A (foto 2). Selecione Attack e depois Combo (foto 3). Daí escolha Edit Combo e faça uma seqüência de chutes ou socos (foto 4 e 5). Feito isso, os golpes saem automaticamente (foto 6). Se não quiser desferir o Combo, use os golpes simples, mas não se esqueça que eles tiram muito pouca energia do inimigo.

É bom usar todas as habilidades que você tem direito. Além disso, seu lutador vai ganhando experiência durante as batalhas. As opções de golpes aumentam também. Apanhar (desde que não seja exageradamente), por incrível que pareça, é legal, porque no final da batalha você aprende o golpe aplicado pelo adversário e o usa no próximo


1



2



3







desafio.

Você também pode dar uma de lutador de luta livre. Na frente do inimigo, segure o botão R e dê o comando de ataque. Se o adversário não reagir, selecione um dos golpes de agarramento e mande o monstrengo beijar o chão. As técnicas são as mesmas que os grandes campeões usam. Assim que o clone cair, seja rápido e tente pegá-lo pelas costas. Siga os mesmos passos e derrube novamente o inimigo. Mas fique esperto para não perder o fôlego (inidcado pela terceira barra). Os agarramentos e torções gastam uma energia danada e quanto menor ela estiver, mais vulnerável e você vai estar.

As lutas nem sempre são moleza. Dependendo do rival vale a pena apelar para uma dose extra de violência. Ao invés de usar só os punhos, use as armas que você vai pegando no decorrer do jogo. São cinco tipos de armas: pistola de chama, de veneno, congelante, de vento e de íon. Estes itens, sempre que possível, devem ser usados nas horas mais difíceis. Usando logo no início da briga, o inimigo fica mais fraco e você evita o desperdício de armas.





Para aplicar um golpe de luta-livre, encoste no rival e escolha a opção Technique

A DEFESA

Se você não vai atacar, evite ficar de frente para o oponente. Mantenha sempre uma boa distância do adversário e nunca fique parado. Para correr, segure o botão Z e vá para o mais longe que puder. Se o inimigo não parar de vir para cima, não se afobe e escolha uma das opções de defesa.

Selecionando a opção Step (passo, em inglês), você pode escapar para qualquer um dos lados. Com um pouco de sorte, é possível driblar o ataque do advesário escolhendo Counter (contra-ataque). Se o seu fôlego (Stamina) estiver bom, dá para tentar defender optando por Guard.

Para se livrar dos agarramentos do clone, você pode arriscar um contra-golpe com as opções Reversal, Take Fall ou Escape.

Se a coisa estiver feia, aperte o botão A, selecione Item e use um revigorante de energia, fôlego ou um outro objeto que o ajude a não abandonar a luta mais cedo. Não há necessidade de estar perto do rival.



AVALIAÇÃO

Gráficos	8,5	Nota final
Som	8,0	7,7
Jogabilidade	8,0	
Diversão	8,0	
Replay	7,5	



SHADOWMAN



Para entender o mapa

Os números que aparecem nas portas do mapa, são equivalentes ao número de Shadow Powers que você precisa ter para passar por elas. Então, se você tiver apenas dois Shadow Powers, não adianta tentar entrar num portal que necessita de três ou mais, por exemplo. O mapa também mostra todos os itens que podem ser adquiridos pelo herói e onde estão.

Está perdido neste game sombrio? Então siga nossos passos e se dê bem. Por Eduardo Fidelis

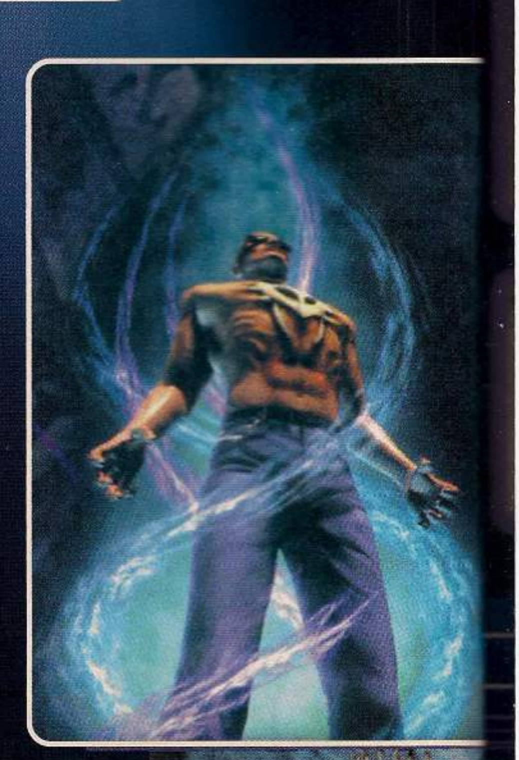
Na aventura de Shadow Man há dois mundos para serem explorados: um é o mundo normal, no qual você é Mike LeRoi e usa armas de fogo. O outro é o Mundo dos Mortos (Dead Side) e aqui o herói é dotado de poderes especiais. Seu objetivo é encontrar as Dark Souls e itens que possam abrir novos caminhos para conseguir mais Dark Souls. No começo, Shadow Man poderá pegar as Dark Souls apenas no mundo dos mortos e cada vez que ele pegar uma se tornará mais e mais poderoso, podendo abrir novos portais e aumentando o poder de fogo da sua arma (Shadow Gun).

Começando o jogo

O primeiro passo é conhecer bem o controle (existem muitas configurações) e praticar um pouco. Shadow Man tem muitos movimentos, como dependurar-se nas muretas e cordas, agachar, nadar, rolar para os lados e atirar. Para fazer a mira, aperte o botão R e Mike ficará travado na mesma direção, com a arma em punho. Se algum inimigo aparecer, surge uma mira automática e aí é só atirar.

Após a apresentação inicial, o herói deve seguir a trilha para encontrar Mama Nettie. Ela lhe entregará uma pistola e um velho ursinho de pelúcia chamado Teddy. Com este item, Mike poderá viajar para o Dead Side e voltar ao mundo real quando quiser.

Chegando ao Mundo dos Mortos (agora como Shadow Man), você encontrará Jaunty, que o ajudará bastante em sua aventura.



Deadside
Liveside
enseigne
asson
baton
Wasteland
PATHS OF SHADOW
PATHS OF SHADOW
Marrow Gates
jaunty
les cartes
mystery
ASILO
PORTAL
engineer's key
ASYLUM
shuttle
schism trace
Cathedral of Pain
shuttle
Cageways
Cageways
retrator
ENGINE BLOCK
Playrooms
violator
retrator I
Lavaducts
Undercity
retrator I
la lune
flambeau
poigne
le soleil
PATHS OF SHADOW
Temple of Fire
toucher
la lame
Temple of Prophecy
Temple of Blood
urso de luke
Nettie
espingarda
chave
Bayou Paradis
espingarda
chave
prism III
acumuladores
revólver
Gardelle Jail
prism I
lanterna
acumulador
Mordant St. NY
acumulador
prism I
diário de jack
Down St. Station
Soulgate trace

Que a força das sombras o acompanhe



Logo no começo do jogo, atrás de você, existe um primeiro item (Cadeaux). A cada cem destes coletados sua força será maior. Continue seguindo pela única trilha que existe, vá pegando todos os Cadeaux que estiverem no seu caminho.

Após subir em uma muretinha, Mike vai encontrar uma casa com vários cachorros ao redor. Não se preocupe com eles. Siga até a porta da igreja e entre para encontrar Nettie. Depois de pegar a arma, o ursinho e o arquivo de Nettie, entre pela porta da direita empurre uma caixa e pegue mais alguns Cadeaux.

Com a arma, Mike pode entrar em alguns lugares por onde passou batido, estourando as tábuas de madeira para pegar mais Cadeaux. Agora vá até uma entrada atrás da igreja.

Tome muito cuidado para não se afogar quando cair na água. Use o botão A para mergulhar e emergir. Mike nada bem melhor e mais rapidamente quando está com as mãos livres. Por dentro da água existe um atalho para um rio na parte de fora. No meio deste rio você encontrará uma casinha com uma escopeta (Shotgun). Esta arma não tem munição infinita, por isso não fique disparando à toa!



Use o Teddy e vá para o Mundo dos Mortos. Chegando lá, você se transformará em Shadow Man e sua pistola agora será uma Shadow Gun. Siga a trilha à sua frente até encontrar Jaunty e ele lhe dará algumas dicas e abrirá o portão para a trilha das sombras (ver mapa).

Ao passar pelo portão, siga mais um caminho até encontrar alguns Zumbis e itens. Acabe com eles, siga o caminho da esquerda até encontrar um precipício. Pule por ele, continue pelo caminho e suba uma ponte. Fique esperto para pegar mais Cadeaux. Siga pelo caminho da esquerda até encontrar uma entrada com um símbolo estranho. Continue e encontre um portal. Encoste nele e aperte o botão C←, passe por ele e continue seguindo. Na próxima sala você encontrará um livro com as cartas, este item deve ser consultado toda vez que você estiver encalhado.

Ainda no mesmo local, pegue a rampa encostada na parede até mais um portal. Passe por mais uma ponte na frente do portal e pegue a primeira Dark Soul. Adquirindo a primeira Dark Soul, sua arma ficará mais potente além de poder carregar o tiro (segure o botão B). Agora abra o portal usando o mesmo procedimento anterior. Siga a trilha depois do portal e passe por mais uma ponte.

Nesta parte, após a animação, siga o caminho à esquerda até chegar num lugar cheio de sangue e com uma ilhota e uma cabana. Ative o botão ao lado da cabana para acionar uma corda que atravessa esta sala e dá acesso a alguns Cadeaux do outro lado. Em seguida mergulhe no rio de sangue até encontrar uma passagem para uma outra sala, não se preocupe com o ar. Mate os zumbis de dentro do rio, encontre uma área nova fora do rio e acione mais um botão para abrir a porta dentro da cabana. Passe pela porta para continuar.

Entre na próxima sala, pule o rio de lava e entre por uma porta logo na sua frente, pule novamente a lava e pegue a Dark Soul. Mate dois zumbis pegue mais alguns itens, pegue a rampa da direita pule na plataforma do meio, e pule novamente para a outra rampa até encontrar a primeira porta à direita, entre por ela até encontrar mais uma sala.

Atravesse a entrada até chegar num lugar mais aberto. Pegue a rampa da parede da direita e siga pulando as plataformas até chegar a uma cabana lá no alto. Pegue uma Dark Soul. Volte ao lugar inicial, ative o botão embaixo da ponte e passe pela corda que surge lá em cima.

Entrando neste local, siga a sequência de plataformas, dependure-se na parede esquerda e salte para trás para alcançar uma plataforma atrás de você. Em seguida pule dentro de uma sala, mate mais um inimigo e pegue mais uma Dark Soul. Existe mais uma trilha saindo dessa sala, seja cuidadoso e vá pulando mais algumas plataformas. No final da última plataforma, dependure-se novamente na parede, vá até o final dela e salte para trás. Continue até encontrar um novo item (Asson) numa plataforma iluminada. Este item, é uma arma de longa-distância que dispara labaredas. Usando este novo aparato você gastará a parte amarela do medidor de energia.

Entre pela nova porta que está logo na frente do Asson e encontre mais um portal de acesso (que ainda não pode ser aberto). Pegue o caminho de volta para as duas pontes do início (o caminho está logo atrás de você, à direita. É só cair). Volte para o caminho das duas pontes e caia na primeira para abrir mais um portal. Entre no único caminho aberto para o asilo.



Passe pela ponte do rio verde (você pode mergulhar se quiser) e siga o único caminho disponível (depois há uma bifurcação, mas você chega no mesmo lugar sempre). Você vai chegar numa área grande e aberta cheia de holofotes. Veja o atalho em baixo da ponte do lado direito (o lado esquerdo só pode ser explorado após conseguir o item Toucher), cheio de lava.

Siga o caminho único e pule na plataforma flutuante e siga pulando até a próxima entrada. Encontre outra plataforma e continue. Pule para uma nova entrada. Após passar pelos canos, acerte dois inimigos ainda da saída do cano. Pule para baixo e explore todas as salas. Tome cuidado com o inimigo verde que corre em sua direção (use sempre o botão R para mirar e fique em movimento).

Explore bem o Asilo, em uma das salas você encontrará mais uma Dark Soul. Siga o novo caminho pelos canos que está na entrada amarela que você viu antes da sala com a Dark Soul.

Lá na frente, quando entrar nos canos (a entrada está num buraco acima, na parede), caia no primeiro buraco que logo à frente da entrada e em seguida pegue alguns itens. Depois você encontrará esta sala, cuidado com o atirador que está na janela. Pegue a chave no centro da sala, com este novo item, será possível abrir novas portas dentro do Asilo.

A chave só pode ser usada em fechaduras como esta. Para usar este item selecione a tela de menu pressionando o botão C→, e escolha uma das mãos (botão B direita, botão Z). Após abrir esta fechadura, uma porta se abrirá (com uma luz verde), criando um atalho da saída dos primeiros canos, até mais uma Dark Soul e um bonde para a outra parte do Asilo.

Antes de tomar o bonde, dê mais uma vasculhada para pegar outra Dark Soul. Abra a porta de entrada do Asilo e mais uma outra fechadura na parte de fora, finalmente pegue o bonde para a outra parte.

Desembarque atirando em dois inimigos. Em seguida entre pela porta à esquerda e siga o único caminho até chegar a este ponto. Seja cuidadoso para saltar para o outro lado e pegar mais uma Dark Soul. Quando estiver do outro lado, fique esperto com algum inimigo que possa aparecer do outro lado. Repita o salto para retornar para a plataforma inicial. Existe também uma sala com alguns itens do lado esquerdo.

No Asilo, Shadow Man encontrará algums atalhos para o mundo real, mas não adianta nada tentar passear por lá agora. Primeiro será necessário encontrar as três peças do Eclipse para transformar Mike em Shadow Man no mundo real. Se você já pegou todas as Dark Souls até aqui, agora poderá abrir os portais nível 3 (ver mapa). Agora use o urso para se teletransportar para a Câmara das Profecias. Este portal dá acesso a primeira peça do Eclipse: La Lune.

Depois de pegar a primeira peça do Eclipse, no mesmo lugar, desça até encontrar o segundo portal nível 3 (se tiver dúvida olhe no mapa), desative-o. Vá seguindo pela rampa até encontrar a única saída disponível no momento, o caminho para o Templo do Fogo.

Mergulhe no rio de sangue, até chegar ao Templo do Fogo. Aqui sua missão será ativar os botões nas diversas salas do templo, para fazer subir o escadão dando acesso a outra parte desse lugar.

Seguindo pela rampa da esquerda, está a primeira porta. Atire nela para abrir caminho. Entre numa grande sala com plataformas, suba na mais baixa e vá pulando para as outras, até finalmente alcançar a plataforma central. Encoste no botão e pressione o botão C da esquerda para ativá-lo. Fique esperto com os inimigos que estavam congelados, depois dessa operação eles virão atrás de você.

Na próxima porta, apenas siga a rampa da esquerda até achar a próxima porta. Atire nela e entre para encontrar o botão na parte mais alta da sala. Não se esqueça dos itens na parte de baixo. Saia da sala.

Entre até o fundo da sala até encontrar uma plataforma com uma lua desenhada. Suba nela e ande dependurado até um dos lados. Andando sobre a armação desta sala, será possível acionar mais um botão.

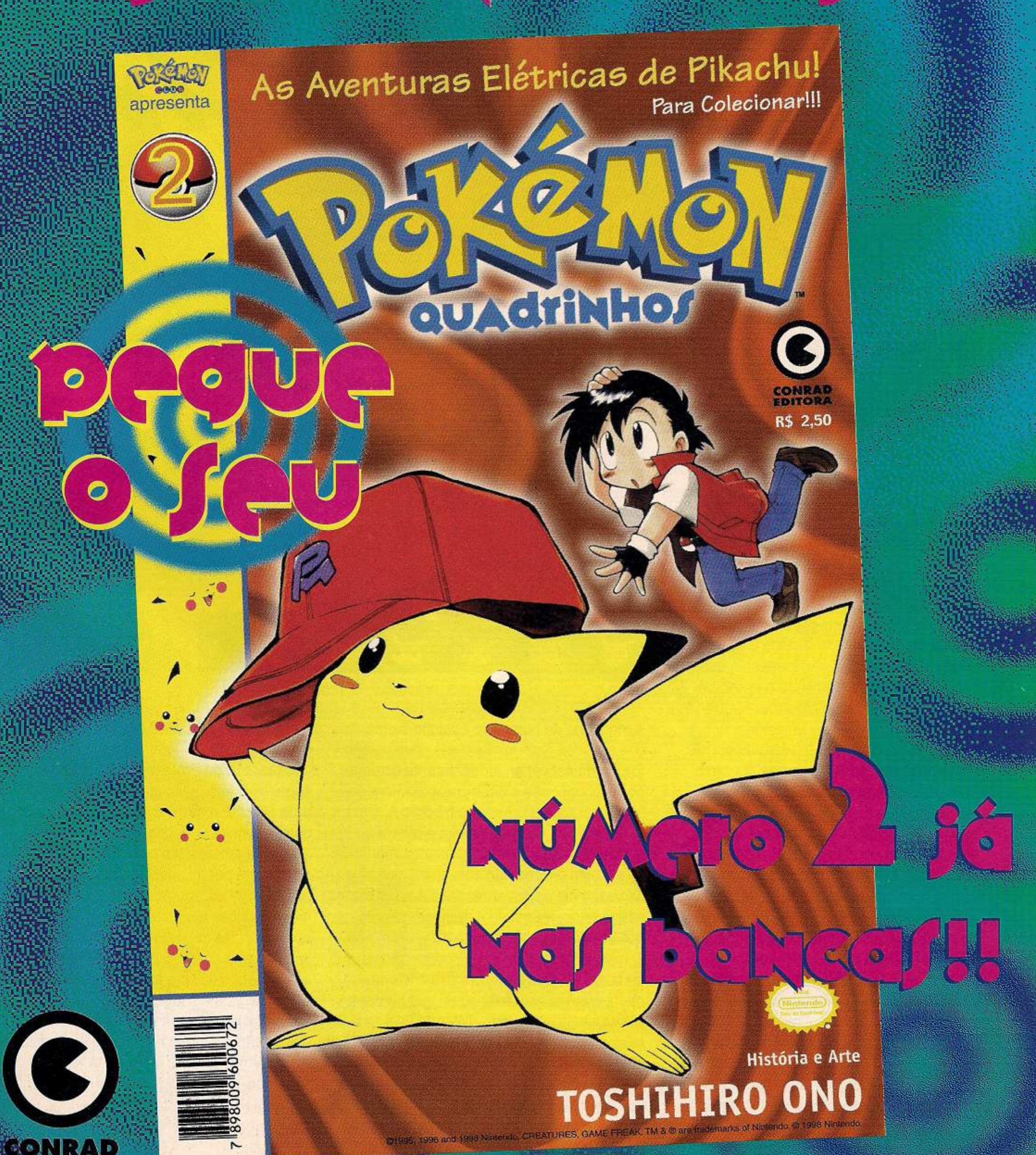
Nesta sala, você encontrará o botão lá embaixo. Ative-o, se livre dos inimigos e pegue mais uma Dark Soul. Preste atenção no piso do meio da sala, ele pode drenar sua energia se você colocar seus pés lá.

Muito bem! Agora só faltam dois botões, um na parte de baixo da sala central (aquela do escadão), e um na parte de cima. Pronto! Basta subir os degraus da escada no centro, e pegar mais uma Dark Soul. Em seguida entre na porta que está à sua frente. Tome cuidado ao passar pela seqüência de lâminas e martelos até a sala principal.

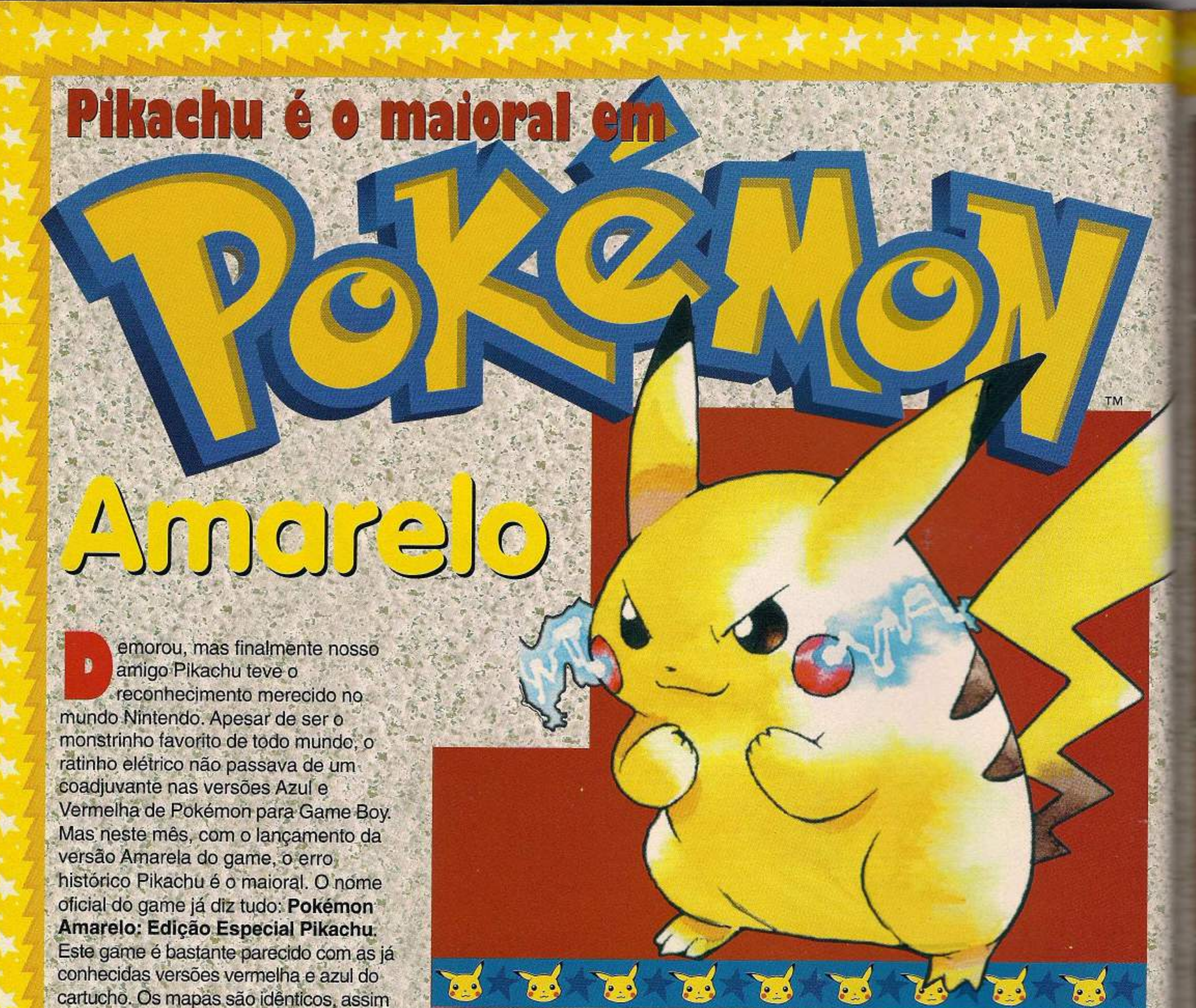
Todo cuidado é pouco, existem cinco botões na sala central um em cada canto da sala, vá pulando pelas plataformas para chegar até eles. Encostar na lava será fatal, além disso um inimigo voador ficará perturbando Shadow Man. O melhor jeito de acertá-lo é usando a arma de longa-distância (Asson).

Agora só falta ir ao centro desta mesma sala e adquirir seu mais novo item: Toucher. Ao chegar no centro da sala, Shadow Man será levantado e seus braços ganharão proteção contra o fogo. Esta proteção será útil para abrir novos caminhos (empurrar blocos quentes) e dependurar-se em plataformas com fogo.

o gibi número 1 dos estados unidos
agora no brasil!



Pikachu é o maioral em Pokémon Amarelo



Demorou, mas finalmente nosso amigo Pikachu teve o reconhecimento merecido no mundo Nintendo. Apesar de ser o monstrinho favorito de todo mundo, o ratinho elétrico não passava de um coadjuvante nas versões Azul e Vermelha de Pokémon para Game Boy. Mas neste mês, com o lançamento da versão Amarela do game, o erro histórico Pikachu é o maioral. O nome oficial do game já diz tudo: **Pokémon Amarelo: Edição Especial Pikachu**. Este game é bastante parecido com as já conhecidas versões vermelha e azul do cartucho. Os mapas são idênticos, assim como todos os objetivos. Já o enredo é quase o mesmo, com algumas pequenas alterações no decorrer da história. A maior destas diferenças (além da cor) é que você começa sua jornada já com o Pikachu ao seu lado.

Na verdade, a história segue quase que exatamente o enredo do desenho animado que você assiste. Pra começar, não dá para escolher o seu Pokémon. É o Professor Oak (ou Carvalho) quem captura um Pikachu selvagem no início do game. Como seu rival Gary pega a última Pokébola com um Pokémon disponível, o Pikachu acaba sobrando para você. Como no desenho, o Pikachu é bem temperamental e não gosta de ficar dentro da Pokébola de jeito nenhum. Isso quer dizer que ele ficará seguindo você o tempo todo, como se fosse um cachorrinho (só que sem coleira, claro!).

Não magoe seu pikachu

A mudança de humor de Pikachu é uma das sacadas mais legais desta nova versão. Enquanto estiver andando durante qualquer hora do jogo, use o direcional para ficar de frente para ele e pressione o botão A. Uma janela surgirá no meio da tela e a cara do bichinho irá aparecer. Você ficará sabendo se ele está feliz ou não pela sua expressão. Às vezes ele estará sorrindo, outras vezes estará triste, magoado e, dependendo do que ele escutar, poderá até estar dormindo. O mais engraçado é que Pikachu não pára de falar: ele grita quando entra em uma briga, quando está feliz ou de mal humor e até na abertura do jogo. Tá certo que as falas não saem muito do tradicional "Pika!", mas já é bastante coisa para o Game Boy. E para reforçar ainda mais a importância de seu Pikachu, ele é o único Pokémon que andará atrás de você por todo jogo. Quer dizer, mesmo que você capture um outro Pikachu selvagem, apenas aquele que você recebe do Professor Carvalho vai segui-lo. E tem mais: ele nunca irá evoluir para Raichu, a não ser que você o troque com um amigo e depois pegue-o de volta. As semelhanças com o desenho animado não param por aí. Jesse e James, a dupla abobalhada da Equipe Rocket, também fará aparições especiais em certas partes do jogo, coisa que não acontecia nas versões anteriores. E pra ter certeza de que o jogo será difícil pra todo mundo, a maioria dos itens está em lugar trocado, alguns Pokémon estarão em local alterado e outros não evoluirão no mesmo nível que você conhecia. Até o labirinto Unknown Dungeon, lar de Mewtwo, estará reformulado. Como dá para ver, o jogo pode ser igual, mas é diferente. Sacou?

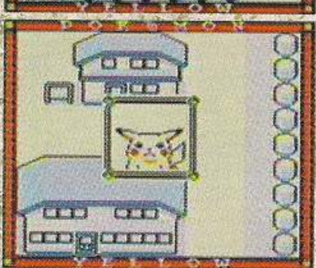












Ash ganha o Pikachu do Professor Carvalho, igualzinho ao desenho animado; dependendo do que ocorre no game, o ratinho elétrico muda de humor

dando um trato no visual

Pokémon Amarelo: Edição Especial Pikachu não foi desenvolvido especialmente para o Game Boy Color. Na prática, isso quer dizer que ele funciona em qualquer versão do Game Boy existente. E não importa em qual Game Boy você jogue, os gráficos estarão ainda mais bonitos e detalhados, além de todos os Pokémon aparecerem em uma pose diferente dos games anteriores.

A coisa fica mais bonita se **Pokémon Amarelo** for jogado em um Game Boy Color. As melhorias extras adicionadas ao cartucho conseguem aproveitar ainda mais a palheta de cores do portátil colorido. Todos os Pokémon aparecem com cores mais vivas, diferente do tom de cinza avermelhado ou azulado de antigamente.

Se você tiver a Game Boy Printer, melhor ainda: é possível imprimir os dados de sua Pokéagenda (Pokédex). Tudo o que você tem a fazer é conectar seu Game Boy com a impressora por meio do Cabo Game Link. Você poderá apenas imprimir os dados dos Pokémon que já capturou ou que viu.

quais pokémon existem?

Não é porque esta versão amarela é novinha em folha que você vai encontrar todos os Pokémon nela. Para pegar todos os 150 bichinhos, será preciso conectar seu Game Boy ao cartucho amarelo com outro que tenha as versões vermelha ou azul. Quer dizer, mais uma vez, a única maneira de pegar todos é usando o Cabo Link e um amigo. Uma coisa pelo menos está melhor: será bem mais fácil capturar o Bulbassaur, Squirtle e Charmander desta vez. Se você jogou as duas versões anteriores, sabe que se escolher um dos três Pokémon no início do jogo, será impossível conseguir os outros dois sem fazer trocas. Nesta versão amarela é diferente. Você praticamente ganhará estes três monstrinhos de certos personagens no decorrer do jogo, sem ter que fazer força nenhuma! Mesmo com essa

um novo colosseum

O modo para dois jogadores foi reforçado nesta nova versão. Além de fazer trocas ou enfrentar seu amigo em uma disputa simples, novas modalidades foram adicionadas pra tornar o desafio ainda mais bacana. Quando dois jogadores com o cartucho amarelo estiverem conectados com o Cabo Link, é possível selecionar uma nova arena, chamada **Colosseum 2**. Lá os treinadores encontrarão três modalidades diferentes de disputa, cada qual com suas regras. Lembre-se que este novo Colosseum não pode ser habilitado em uma competição entre um cartucho amarelo e um vermelho ou azul.

poké cup - (peso pesado)

Uma batalha entre duas equipes, cada uma com três Pokémon de tipos diferentes. O nível de experiência de cada Pokémon deve estar entre LV 50 e 55. A soma dos níveis de seus três monstrinhos não pode ser maior que 155. O único Pokémon que não pode entrar nesta briga é o raríssimo Mew.

pika cup - (peso médio)

Uma batalha entre duas equipes, cada uma com três Pokémon de tipos diferentes. O nível de experiência de cada Pokémon deve estar entre LV 15 e 20 e a soma dos níveis dos três não pode ultrapassar 50. Mais uma vez, o Mew não entra.

petit cup - (peso pena)

Para variar, mais uma batalha entre duas equipes, cada uma com três Pokémon de tipos diferentes. O nível de experiência de cada Pokémon deve estar entre LV 25 e 30 e a soma dos níveis dos três não pode ultrapassar 80. Apenas Pokémon nanicos, que não cresceram mais do que 6'8" de altura e 44 Pounds (libras) de altura podem entrar na briga. O coitado do Mew tem de ficar fora desta mais uma vez.

PABLO MIYAZAWA













exclusivo e direto do japão

Pela primeira vez: os novos monstrinhos das versões Ouro e Prata de Pokémon

O Japão já conhece quatro versões de Pokémon (Azul, Vermelha, Amarela e Verde, esta última não lançada no mercado ocidental). Enquanto ainda estamos babando pela versão amarela, os Pokémaníacos japoneses já vão ganhar mais duas novíssimas versões: Ouro e Prata (Gold e Silver)! Desta vez, a aventura é diferente, e pela primeira vez um game da série apresentará novos Pokémon para serem capturados e trocados.

Não, você não leu errado: vem aí mais uma porção de novos Pokémon para alimentar a sede dos fãs e Pokémaníacos do planeta Terra. A grande novidade é que estes novos Pokémon terão o sexo definido, ou seja, ou eles são macho ou fêmea. Se você juntar dois Pokémon da mesma espécie (de sexos diferentes, claro!), um ovo surgirá e um novo Pokémon será gerado. Dependendo de qual Pokémon você procriar, isso afetará como este novo monstrinho irá crescer, quais habilidades ele ganhará e os ataques que ele terá.

Já estão confirmados a presença de alguns monstros que até já pintaram no desenho mas não estavam catalogados. Só pra citar alguns: Mew, Togepi (Pokémon pré-histórico da Misty), um ratinho azul parecido com o Pikachu (mas que não se chama Pikablu), uma variação mais infantil do Electabuzz, um tipo mais esperto de Slowpoke, um tipo de inseto parecido com uma joaninha, uma coruja chamada Hoo-Hoo, um buldogue, outro que lembra uma flor, um pássaro raríssimo do tipo Água chamado Lugia, uma espécie de Elefante, aquele pássaro misterioso que aparece no primeiro episódio do desenho e uns tantos outros ainda não revelados. No total devem aparecer cinqüenta novos Pokémon, cada um com sua versão macho e fêmea, o que dá um total de cem novos exemplares.

Uma novidade é que os Pokémon também poderão usar armas e itens que você adquire durante a aventura. Outro novo aspecto será que o game rodará em tempo real. No início, você poderá ajustar um relógio interno do cartucho, e à medida em que você for jogando, o dia se tornará noite e vice-versa, no tempo apropriado. O jogo também terá eventos em tempo-real baseados na bateria interna do cartucho, que devem ser cumpridos em um tempo específico.

Um novo acessório que irá pintar para ajudar os treinadores será o Pokégear, uma bugiganga que irá combinar de uma só vez as funções de um computador, agenda, rádio e telefone celular. Com este aparelho, você poderá gravar o número de telefone de vários personagens e comunicar-se com eles de qualquer parte do mundo , ou ainda usá-lo como rádio para escutar conselhos especiais do Professor Carvalho. Se quiser, dá até para modificar a música durante o jogo.

Outro fator que surpreenderá todo mundo é que desta vez você não controlará Ash, mas um novo garoto treinador. Seu nome é Shyujinku e ele é o mesmo personagem que aparece em Pokémon Stadium 2. Ele usa um bonezinho virado pra trás e é bem parecido com nosso velho amigo Ash, tanto na aparência quanto na sede de caçar Pokémon. A única coisa que ele não tem ainda é um nome ocidental. Os outros personagens e treinadores também serão todos diferentes e aparecerão primeiro nos games do que em qualquer outro lugar.

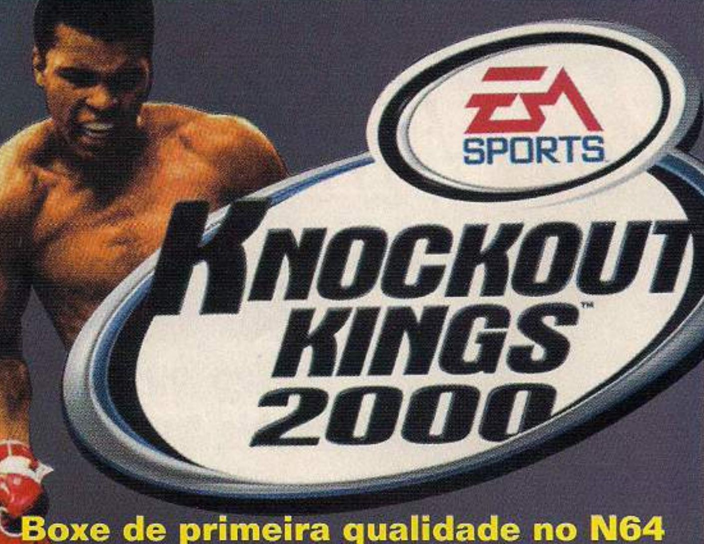
Como nos jogos anteriores, em Pokémon Gold e Silver você não poderá pegar todos os monstrinhos com apenas um cartucho. Haverá criaturas que só existem na versão Ouro e vice-versa. A única maneira de pegar todos é, adivinhem, trocando com a outra versão. Também será possível trocar com as versões Vermelha, Azul, Verde ou Amarela, mas os donos destas versões mais antigas não poderão pegar os Pokémon exclusivos existentes nas novas versões.

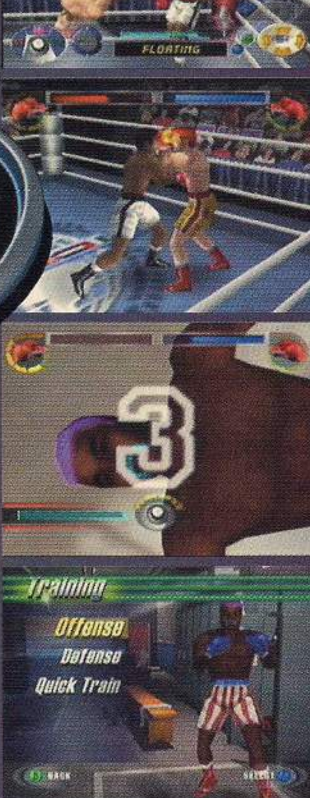
Os dois cartuchos estão previstos para sair em Novembro no Japão. Nos EUA ou por aqui? Nenhuma previsão. O mais provável é que demore bastante e não saia antes do ano que vem. O jeito é ir sonhando ou aguentar a espera, jogando a nova versão amarelinha...

P.M.



Acima, as telinhas dos novos games; ao lado, Shyujinku, o sucessor de Ash; e abaixo, os novos Pokémon







Knockout Kings 2000

Boxe de primeira qualidade no N64

Amantes do Boxe, alegrai-vos! Finalmente uma empresa se lembrou que este esporte tem vários fãs ao redor do mundo e nos presenteou com este Knockout Kings. O game reúne grandes boxeadores do mundo e até supercampeões como Muhammad Ali, Lennox Lewis, Evander Hollyfield, Oscar De La Hoya entre outros.

O game é bem divertido, viciante e é difícil de parar de jogá-lo. Logo de primeira você vai se surpreender com a semelhança física dos lutadores. É impressionante como são iguais aos de verdade e o fato de usar o nome verdadeiro dos atletas é um ponto positivo a favor. É sempre mais legal lutar com os reais do que com personagens inventados do nada. A movimentação de todos os lutadores é muito boa e trazem os trejeitos que os caras costumam usar nas lutas de verdade. O De La Hoya, por exemplo, tem aquele golpe característico com a mão esquerda que é dar vários socos seguidos e dar um gancho com a direita. O Hollyfield usa várias seqüências na linha de cintura e também na cabeça e assim é com todos os outros participantes.

É bem fácil de se adaptar à jogabilidade e graças aos céus não há aquelas combinações malucas de botões. Quer ver como é simples? Os botões A e B servem para dar socos simples na cabeça do adversário e também atingir a linha de cintura. Os botões C são usados para fazer seqüências completas de golpes que varia bastante de um atleta para outro.

Knockout Kings 2000 tem algumas boas opções como a de criar jogador com cabelo, barba, força e golpes diferentes, mas o melhor mesmo é o modo Career. Aqui você escolhe um lutador (ou inventa um) e começa sem pontos, vai ganhando e subindo no Ranking até lutar contra o campeão. Depois é tentar manter o título.

VÁRIOS ESTILOS

Cada lutador tem seu estilo definido e também sua categoria. É bem diferente escolher um personagem peso-pesado e um peso-leve, por exemplo. Você sente a mudança na velocidade dos golpes e também no tempo de recuperação.

Dá para escolher o número de Rounds de cada disputa e o negócio é não sair batendo feito uma vaca louca, e sim usar estratégia, caso contrário a derrota vem por pontos. Cada golpe dado com os botões C consomem um pouco de energia indicado pela barra em cima da tela. Quer dizer, se você usar muitas seqüência, sua energia vai diminuir consideravelmente e se juntarmos isso ao golpes do adversário, sua vida complica. Para se dar bem, use bastante os botões A e B e deixe sua guarda (botão Z) sempre levantada, assim dá pra economizar energia e aplicar seqüências sem perder muita vida.

Mas o bicho pega mesmo quando você é derrubado pelo rival. Nessa hora o negócio é gastar a Alavanca de Controle colocando-a o mais rápido possível para a esquerda e direita. Só que dependendo do golpe dado a recuperação é quase impossível. Aliás, este é um pequeno problema do jogo, porque além de, com o tempo, estraçalhar seu Controller, acaba também com sua mão e pode até criar bolhas. O jeito é maneirar para não estragar nem um nem outro.

SOCO ESPECIAL

Apertando o botão R e o A ou B, você dá um soco mais forte do que o normal.

SOCO HIPERESPECIAL

Conforme você vai batendo no adversário, uma barra especial vai se preenchendo. Quando ela estiver cheia, aperte e segure os botões R, A e B ao mesmo tempo próximo ao adversário. Se ele não bloquer, seu lutador desfere um golpe superpotente que tira um monte de energia dele. É divertido!

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	9,0
Som	8,5
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,5
Replay	9,5

Nota final: **9,2**

DADOS

JOGADORES





CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Boxe
Publisher:	Electronic Arts
Desenvolvimento:	Black Ops
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	Tamanho:
Recomendado para:	Acima de 13 anos



All Star Tennis 99

Bolinha pra lá e pra cá com Guga e companhia. Aproveite e aprenda os golpes secretos

Este é sem dúvida nenhuma o melhor game de tênis para N64. Tá certo que é o único, mas este bate-bolinha com Guga e alguns dos maiores nomes do tênis masculino e feminino mundial não deixa a peteca cair e pode proporcionar algumas belas horas de diversão para quem procura um pouco de variação além das peladas de **International Superstar Soccer 98**.

Bem realista

Faltaram grandes nomes como Andre Agassi e Martina Higgs, mas craques como Michael Chang, Conchita Martinez e nosso herói Gustavo Guga Kuerten aparecem para dar suas raquetadas. Ao todo são oito jogadores reais das ligas profissionais WTA e ATP, além de quatro fictícios secretos.

A captura de movimentos para os modelos poligonais foi bem feita e todos os jogadores estão com boas movimentações. Aquelas batidinhas de bola antes do saque são um bom exemplo da atenção aos detalhes que os programadores da Smart Dog deram ao game. A única coisa que os fãs (ou as fãs, como parece ser o caso) mais ardorosos e puristas de Guga irão reclamar é que o tenista ainda está com aquele velho penteado de cachinhos dourados, e não com o atual Look raspado. Mas aí já são as vicissitudes do real (não a moeda).

Modalidades

São três os modos principais de AST:

Smash Tennis - Partidas normais entre simples ou duplas. Pode também ser disputado em forma de torneio.
World Tour - Saiba o que enfrenta um tenista que quer se tornar o primeiro do mundo. São onze partidas disputadas em várias quadras ao redor do globo e o nível de competitividade vai aumentando a cada vitória.

Bomb Tennis - O modo mais original e divertido. Cada vez que a bolinha toca a quadra, uma bomba igual àquelas que o Pica-Pau joga no Zeca Urubu aparece na quadra. Depois de alguns segundos, a bomba explode, levando o jogador ao chão de pernas pro ar se ele estiver próximo. Tem gente na redação jogando este modo com as tenistas mulheres só pra ver o que tem debaixo das saias das moças (no bom sentido, é claro).

Em qualquer um dos modos é necessário uma boa variedade de jogadas para tentar surpreender seu adversário e pegá-lo no contrapé. Procure também subir à rede de vez em quando para rebater a bola mais rapidamente.

Existem também jogadas "muito" especiais, daquelas que nem os jogadores de carne e osso conseguem fazer e que só a tecnologia do Nintendo 64 é capaz de gerar. Cada vez que um jogador marca um ponto, a barra de energia no canto superior da tela vai aumentando e quando ela estiver no limite máximo, permite o acionamento das jogadas especiais. A primeira, feita apertando R + Z + C← e depois C↓, é um Forehand ou Backhand poderoso em direção à quadra adversária e usa quatro unidades da barra de energia. Mas em compensação é praticamente impossível alguém conseguir defendê-la. A segunda é uma rebatida teletransportada e esta já é uma "licença poética" com o tênis. Um efeito aparece no centro da rede, a bola entra nesse campo de teletransporte e desaparece. Segundos depois ela surge no lado oposto da rede, saindo em um ângulo diferente daquele em que entrou. Esta maluquice come oito unidades de energia da barra e é acionada com R + Z + B e depois A.



Você pode jogar normal ou em duplas

Silêncio, por favor!

Um game de tênis não pode ter o mesmo som de, digamos, um jogo de corrida. Não tem muito a ver uma partida assim com uma trilha sonora pesadona. Então as músicas são aquelas melodias Midi que já estamos acostumados a ouvir no N64. Os sons são detalhistas, com direito a ruídos feitos pelos tênis dos atletas raspando o chão e até o anunciador pedindo silêncio à platéia dizendo "Quiet, please!"

OS ATLETAS

Use os dados a seguir para escolher o tenista que mais lhe agradar. É claro que se você é patriota deve puxar a sardinha para o lado do nosso Guga!



MARK PHILIPPOUSSIS
NASCIDO EM 7 DE NOVEMBRO DE 1976 EM MELBOURNE, AUSTRÁLIA
ALTURA: 1.94M
PESO: 92KG
JOGO: DESTRO
MELHOR POSIÇÃO NO RANKING: 13 (JUNHO/1997)
SAQUE MAIS RÁPIDO: 228 KM/H



GUSTAVO KUERTEN
NASCIDO EM 10 DE SETEMBRO DE 1976 EM FLORIANÓPOLIS, BRASIL
ALTURA: 1.90M
PESO: 75KG
JOGO: DESTRO
MELHOR POSIÇÃO NO RANKING: 8 (AGOSTO/1997)
SAQUE MAIS RÁPIDO: 205 KM/H



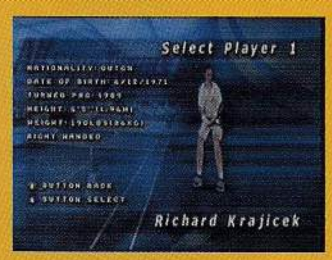
MICHAEL CHANG
NASCIDO EM 22 DE FEVEREIRO DE 1972 EM NOVA JERSEY, EUA
ALTURA: 1.75M
PESO: 68KG
JOGO: DESTRO
MELHOR POSIÇÃO NO RANKING: 2 (SETEMBRO/1996)
SAQUE MAIS RÁPIDO: 210 KM/H



CONCHITA MARTINEZ
NASCIDA EM 16 DE ABRIL DE 1972 EM MONZON, ESPANHA
ALTURA: 1.70M
PESO: 59KG
JOGO: DESTRA
MELHOR POSIÇÃO NO RANKING: 2 (1996 E 1995)



JANA NOVOTNA
NASCIDA EM 2 DE OUTUBRO DE 1968 EM BRNO, REPÚBLICA TCHECA
ALTURA: 1.75M
PESO: 63KG
JOGO: DESTRA
MELHOR POSIÇÃO NO RANKING: 2 (1997)



RICHARD KRAJICEK
NASCIDO EM 6 DE DEZEMBRO DE 1971 EM ROTERDAM, HOLANDA
ALTURA: 1.96M
PESO: 86KG
JOGO: DESTRO
MELHOR POSIÇÃO NO RANKING: 5 (ABRIL/1997)
SAQUE MAIS RÁPIDO: 224 KM/H



JONAS BJÖRKMAN
NASCIDO EM 23 DE MARÇO DE 1972 EM VAXJO, SUÉCIA
ALTURA: 1.84M
PESO: 76KG
JOGO: DESTRO
MELHOR POSIÇÃO NO RANKING: 4 (NOVEMBRO/1997)
SAQUE MAIS RÁPIDO: 210 KM/H



AMANDA COETZER
NASCIDA EM 2 DE OUTUBRO DE 1971 EM HOOPSTAD, ÁFRICA DO SUL
ALTURA: 1.58M
PESO: 54KG
JOGO: DESTRA (BACKHAND AMBI-DESTRA)
MELHOR POSIÇÃO NO RANKING: 3 (NOVEMBRO/1997)

REVIEWS

NASCAR 2000™

É só para quem não jogou a versão 99



A maior novidade deste **Nascar 2000** é que ele não tem nenhuma novidade em relação a **Nascar 99**. É incrível, mas a Electronic Arts praticamente não mudou nada para esta nova versão. As únicas alterações acontecem no visual de escolha de carro (aquela tela de opções).

As corridas são exatamente iguais e os gráficos continuam bons (mas tem cenários se formando do nada), apesar de novamente estar faltando um retrovisor. Pra não dizer que não há nada de novo, a jogabilidade está melhor calibrada, mas também depende muito do acerto que você fizer no carro. De resto, os pilotos e equipes são oficiais, há todos os circuitos ovais e mistos, os narradores são os mesmos e mantém aqueles comentários meio bobos. Em outras palavras, se você gosta de corrida, vai gostar de **Nascar 2000**, mas este cartucho é só para quem não jogou a versão do ano passado.





DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Corrida
Publisher:	Electronic Arts
Desenvolvimento:	Electronic Arts
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	
Recomendado para:	Todas as idades



AVALIAÇÃO

		Nota final
Gráficos	8,5	8,6
Som	8,5	
Jogabilidade	9,0	
Diversão	8,5	
Replay	8,5	

Hot Wheels Turbo Racing™

Carros de brinquedo em corridas desenfreadas





Muita velocidade e acrobacias com alguns dos carrinhos de brinquedo mais famosos do mundo. Em **Hot Wheels** você corre loucamente com miniaturas joinhas em circuitos doidos. São vários carros já a disposição no começo e muitos outros que você descola conforme vai se dando bem nas disputas. Em cada pista há um objetivo novo como retardar os adversários, achar um carro secreto ou desvio escondido e por aí vai. As pistas são super coloridas e têm rampas, subidas, descidas, Loopings e tal.



O legal é sair alucinando e fazendo malabarismos sem medo de ser feliz. Dá para fazer o carrinho girar muitas vezes sobre ele mesmo e isso vale alguns pontos e turbo na classificação final. Para fazer as voltas aéreas é só mover a Alavanca de Controle para qualquer lado quantas vezes quiser. Mas tome cuidado na hora da aterrissagem porque periga você cair na direção contrária e aí você perde várias posições. Existem outras dificuldades como obstáculos que sobem e descem na sua frente, portas que abrem e fecham, desvios e tal.



Os gráficos são bons, cheios de cores, a jogabilidade não decepciona e o som é bem razoável. **Hot Wheels** acaba sendo um joguinho desencanado e divertido e o negócio mesmo é barbarizar nos malabarismos.



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Corrida
Publisher:	Electronic Arts
Desenvolvimento:	Electronic Arts
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	96 megabits
Recomendado para:	Todas as idades



AVALIAÇÃO

		Nota final
Gráficos	9,0	8,9
Som	8,5	
Jogabilidade	9,0	
Diversão	9,0	
Replay	9,0	

Monaco Grand Prix

É divertido e cheio de adrenalina

Quem é fã do **Formula 1 World Grand Prix** vai achar a seguinte afirmação no mínimo curiosa, mas a verdade é que este **Monaco GP** é praticamente tão bom quanto e até melhor em alguns aspectos.

O que pega o jogador logo de cara é o nível de desafio. No **F1 World Grand Prix**, quando você pega a manha, as corridas acabam ficando meio sem graça, porque o desafio diminui consideravelmente mesmo no nível alto. Em **Monaco**, não. O desafio aqui é constante, é difícil fazer a Pole Position no Qualify e as ultrapassagens são difíceis de serem realizadas. Em outras palavras, você vai ter um trabalhão danado para conseguir fazer a aproximação do carro adversário e ainda brigar muito para passá-lo. E quando já estiver na frente do outro carango terá de se preocupar bastante com ele, porque não é só ultrapassar e sumir na frente, você fica sofrendo ataques constantes dos adversários.

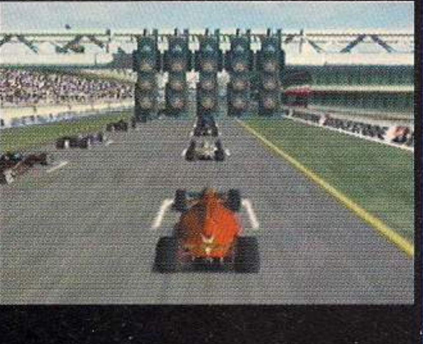
E a jogabilidade? Sim, é um item importantíssimo num game como este e ela não decepciona. Quem já está acostumado a jogos de corrida não vai ter dificuldades para se adaptar. Dá para controlar os carangos com precisão, os freios respondem rapidamente e tudo também depende um pouco do veículo que você está pilotando. Se for uma equipe melhor você pode sentir algumas diferenças no jeito de guiar, um carro pode ser mais "nervoso" do que outros.

As equipes e os pilotos não são oficiais, o que quer dizer que você não vai encontrar o Schumacher, nem o Barrichello, muito menos o Eddie Irvine e nem equipes como a Ferrari, Williams ou McLaren. Mas em compensação os autódromos são todos verdadeiros e absolutamente idênticos aos de verdade.

Os gráficos são bons, embora os do **Formula 1 WGP** sejam bem melhores e o som também não decepciona.









Modos de jogo

Existem três diferentes. A primeira e mais óbvia é o campeonato, no qual você disputa todas as provas do ano. Aqui dá para fazer o campeonato com todas as voltas, com menos voltas, com danos totais ou nenhum em caso de batidas e várias outras opções. Também dá para jogar exatamente da mesma maneira no modo Single Race (corrida simples) e aí é só escolher a pista e sair acelerando.

E o game ainda reserva uma surpresa bem interessante que é o modo Career (carreira). Aqui, quando você começa, deve optar por apenas duas equipes das mais fracas e com carros que são tipo umas carroças da F1. Aí o negócio é se esforçar o máximo que puder porque existe um oponente que é confrontado diretamente com você. Quem for melhor vai progredindo e mudando de equipe. Mas já vamos avisando: seu carro é ruim e muitas vezes não agüenta chegar ao final da corrida. O modo Multiplayer é o de sempre, com a tela dividida na horizontal ou vertical.

DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Corrida
Publisher:	Ubi Soft
Desenvolvimento:	Ubi Soft
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	Tamanho:
Recomendado para:	Todas as idades



COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	9,0
Som	9,0
Jogabilidade	9,5
Diversão	9,5
Replay	9,0

Nota final 9,2

a bug's life
vida de inseto

Disney · PIXAR

DIVIRTA-SE COM O BUG DO MILÊNIO!

NINTENDO64

6x R$ 31,40

- Controle a formiguinha Flik em sua luta para impedir que os gafanhotos escravizem ele e toda a colônia.
- 15 fases de livre exploração (além de 3 secretas)!
- Todos os incríveis personagens do longa de animação em vários ambientes totalmente em 3D!
- Exclusivo modo Challenge com 60 desafios inéditos!
- Compatível com Rumble Pak e Cartucho de memória.

SHADOWMAN



6x R$ 31,40

ALL STAR TENNIS 99



6x R$ 29,55

QUAKE II



6x R$ 35,12

DUKE NUKEM ZERO HOUR



6x R$ 31,40

THE NEW TETRIS



6x R$ 31,40

SUPER SMASH BROS



6x R$ 31,40

COMMAND & CONQUER



6x R$ 31,40

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



6x R$ 25,83

MARIO PARTY



6x R$ 31,40

STAR WARS: RACER
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



6x R$ 31,40

FIFA 99



6x R$ 29,55

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP



6x R$ 31,40

STAR WARS: ROGUE SQUADRON



6x R$ 23,97

CASTLEVANIA 64



6x R$ 27,69

SUPER MARIO 64



6x R$ 27,69

AS AVENTURAS DO FUSCA!



6x R$ 23,97

INTERNATIONAL S/STAR SOCCER



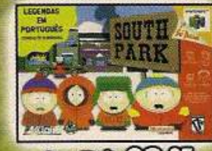
6x R$ 23,97

GOLDENEYE 007



6x R$ 27,69

SOUTH PARK
COM LEGENDAS EM PORTUGUÊS



6x R$ 23,97

WWF ATTITUDE



6x R$ 31,40

BANJO - KAZOOIE



6x R$ 23,97

NINTENDO 64



Edição ESPECIAL Limitada

3x R$ 166,33
ou 6x R$ 99,00



CARTUCHO DE EXPANSÃO
3x R$: 26,33



CARTUCHO DE MEMÓRIA
3x R$: 16,33



RUMBLE PAK
3x R$: 16,33



CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO.
3x R$: 23,00

GAME BOY COLOR

- IMAGENS MAIS NÍTIDAS
- COMPATÍVEL COM TODA A BIBLIOTECA DE TÍTULOS.
- NAS CORES ROXO E LILÁS TRANSPARENTE.

6x R$ 48,13
à vista: R$ 259,00

ESPECIAL POKÉMON

1 GAME BOY POCKET
+ 1 CARTUCHO POKÉMON
+ 1 CABO GAME LINK
+ 1 GUIA DE JOGO

3x R$ 59,66 CADA



BARBIE: AVENTURA SUBMARINA



3x R$ 29,66

KIRBY'S DREAM LAND 2



3x R$ 19,66

ZELDA: LINK'S AWAKENING



3x R$ 29,66

JAMES BOND 007



3x R$ 19,66

SUPER MARIO BROS DELUXE
COMPATÍVEL APENAS COM GAME BOY COLOR



3x R$ 29,66

WARIO LAND 2



3x R$ 29,66

TUROK 2



3x R$ 29,66

MORTAL KOMBAT 4



3x R$ 29,66

BUG'S BUNNY CRAZY CASTLE 3



3x R$ 29,66

WARIO LAND



3x R$ 19,66

CONSOLES E GAMES N64 AGORA EM 6 VEZES!

GAME BOY pocket
6x R$ 18,40 CADA

30% menor que o Game Boy original.
Mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez.
Aceita todos os cartuchos da linha Game Boy.
Funciona com apenas duas pilhas AAA.

Nintendo by gradiente

INTERNATIONAL SS SOCCER DELUXE





3x R$ 23,00

SUPER GAME BOY



3x R$ 23,00

MARIO PAINT



3x R$ 23,00

KIRBY SUPER STAR





3x R$ 23,00

PILOTWINGS



3x R$ 23,00

DONKEY KONG COUNTRY 3



3x R$ 23,00

SUPER MARIO KART







3x R$ 23,00

SUPER MARIO ALL STAR



3x R$ 23,00

SUPER NINTENDO



3x R$ 89,66
ou 6x R$ 53,00

GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE, SUPER MARIO WORLD. E 2º CONTROLLER

Preços válidos até 31/10/99 · Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. · Frete não incluso

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM CASA**



COMPRE PELA INTERNET:
www.dshop.com

SHADOW MAN

















ENXURRADA DE DICAS

Fog Verde – Após pegar o Keycard na Prisão, ative o console e volte para a área aberta. Entre no corredor no meio da parede para alcançar outra sala. Atire no helicóptero e suba as escadas. Siga até o final e use o Keycard no console. Agora vire à direita e siga a parede da esquerda até o próximo corredor. Agora siga a parede da direita até a primeira abertura e entre no corredor para ativar o Cheat.

Personagens fininhos – Vá para o Temple of Fire. Saindo do Warp Point, passe pela pirâmide e siga até as cachoeiras. Atravesse para o outro lado nadando e siga pela direita para subir as escadas. Passe todas as portas até o topo. Passe pela abertura maior e entre em uma abertura estreita. Siga o corredor até o muro de fogo. Use o Flambeau para entrar em um novo corredor e siga por ele até o final para ativar o Cheat.

Papel e Caneta – Após ligar a eletricidade, transporte-se para Mordant Street, Queens e entre no elevador. Suba até o topo (use o C←) e quando sair, siga para a direita. Pule no buraco no chão e entre no corredor, siga pela direita e pule sobre o chão que desaba para ativar o Cheat.

Jogue como Duppie (Esqueleto) – Entrando no Asylum: Undercity, siga em frente e escale a beirada, vire à direita e escale a próxima beirada até o topo. Vire à esquerda e pule no duto para ativar o Cheat.

Jogue como cachorro – Saindo do Warp Point em Gardelle County Jail, saia da sala e siga pelo corredor, vá pelo corredor verde até chegar ao corredor amarelo. Vire à esquerda e continue pela parede da direita para entrar no próximo corredor. Vá em frente até a última cela e entre para ativar o Cheat.

Jogue como morcego – No Asylum: Playrooms vá até a mesa de bilhar na sala de jogos para ativar o cheat.

Modo Cabeção – Da Sexta porta de caixão (Coffin Gate Six), atravesse a caverna e vá até o jardim. Desça as escadas e atravesse a porta. Atravesse as próximas portas até uma sala com a estátua de uma mulher. Vire à direita e atravesse as duas próximas portas. Desvie das bolas de fogo e siga até a próxima sala. Siga até a sala com lâminas e até a sala com a estátua de um homem. Vire à direita e atravesse as próximas duas portas. Vá até o buraco com uma lâmina e mova o bloco para seguir o corredor. Chegando na outra sala, siga a parede da esquerda e mova o bloco para seguir até a próxima sala. Siga até a sala de pedestais de tijolo e siga pela parede da direita para sair. Na próxima sala, pule os pedestais para chegar ao outro lado. Atravesse as duas próximas portas para entrar em um labirinto. Vá em frente, pegue a primeira passagem da esquerda e vá em frente até a parede. Vire à direita e siga em frente para ativar o Cheat.

Shadow Man em Chamas – Vá para o Temple of Life e siga o corredor até uma sala. Use o Baton no pedestal. Vá em frente, entre na quarta abertura e siga até o altar para ativar o Cheat.

NFL Quarterback Club 2000

NINTENDO64

Várias Passwords

Password	O que faz
MRSHMLLW	Jogadores maiores.
HSPTL	Faz os jogadores se machucarem mais facilmente.
PWRPYLNS	Postes grandes.
BGMNY	Moeda grande no cara e coroa.
BCHBLL	Bola de praia.
STCKYBLL	Sem Fumbles.
FRRSTGMP	Câmera lenta.
DBLDWNS	Dobra as tentativas (8 Downs).
XTRTMS	Times extras.
BTTRFNGRS	Sempre com Fumbles.
HSNFR	Em chamas.
FLBBR	Bola maluca.
RGBY	Modo rugby.
TTHPCK	Modo palito.
RCQTBLL	Modo raquete.
SLPNSLD	Modo tropeço.



NFL Blitz 2000

JOGADORES SECRETOS

Vá para o Arcade Mode e entre em Load. Agora entre em Player Record e nas próximas duas telas coloque o nome do jogador e o número indicado (os demais jogadores não têm nome). Se o código der certo, você ouvirá alguém dizendo Lights Out Baby.

Nome	Número	Jogador Liberado
Turmel	0322	Mark Turmell
Sal	0201	Sal Divita
Jason	3141	Jason Skiles
Jenifr	3333	Jennifer Hedrick
Daniel	0604	Dan Thompson
Japple	6660	Jeff Johnson
Root	6000	John Root
Luis	3333	Luis Mangubat
Mike	3333	Mike Lynch
Gentil	1111	Jim Gentile
Forden	1111	Dan Forden
Van	1234	????
Cartln	1111	Sem Cabeça
Skull	1111	Caveira
Brain	1111	Cérebro
Shinok	8337	Shinok
Raiden	3691	Raiden
Thug	1111	
ZZ	1221	
JimK	5621	
Marka	1112	
Ed	3246	
Todd	1122	
Mitch	4393	
John	5158	
Josh	4288	
Ryan	1029	
Beth	7761	
Brian	0818	
Grinch	2220	
Paulo	0517	
Lt	7777	
Nico	4440	
Gatson	1111	
Guido	6765	
Rog	8148	
Monty	1836	
Shun	0530	
Gene	0310	
Paula	0425	
Dbn	6969	



DUKE NUKEM ZER:Ø H:ØUR™

CHEATS



CONSIGA ARMAS NOVAS

SMG - Ache todos os segredos na fase catorze.
Blaster - Ache todos os segredos na fase oito.
Sniper - Ache todas as garotas na fase dezesseis.
Freezethrower - Derrote todos os inimigos na fase dezoito.
Revolver - Derrote todos os inimigos na fase onze.
Claw-12 - Ache todas as garotas na fase nove.
30-30 - Ache todas as garotas na fase dez.
Sawed-off - Derrote todos os inimigos na fase treze.
Volt Cannon - Ache os segredos na Segunda fase secreta (acesso pela fase dezesseis).
Gattling Gun - Derrote todos os inimigos na fase quinze.
Gamma Cannon - Ache todas as garotas na fase dezenove.





PARA MODIFICAR O JOGO

Primeira Pessoa - Simplesmente termine o jogo.
Action Nukem - Simplesmente termine o jogo.



MIL COISAS

Modo Cabeção - Ache todas as garotas na fase dois.
Flat Shading - Ache os segredos na primeira fase secreta (acesso pela fase 3).
Big Gun - Derrote todos os inimigos na fase três.
Cara de Gelo - Ache todas as garotas na fase quatro.
Zombies Rápidos - Ache todas as garotas na fase sete



Taz Mania

DEZ CONTINUES

Na tela título, aperte Select para escolher Options. Pressione os botões B, A, Y, A, X, A. Abaixo da palavra Options surge a mensagem indicando que você tem dez Continues!

20 CONTINUES

Na tela título, aperte Select para selecionar Options. Pressione os botões Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A. Abaixo da palavra Options surge a mensagem indicando que você tem vinte Continues!

SELEÇÃO DE FASES

Na tela título, aperte Select para selecionar Options. Pressione os botões A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L. Abaixo da palavra Options surge a palavra Level. Use o direcional para escolher em qual fase você quer começar!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Pink Panther in Pink Goes To Hollywood

INVENCIBILIDADE

Para ficar invencível pressione, a qualquer momento de jogo, o botão L no controle dois. Solte o botão L para voltar ao normal.

PULAR DE FASES

Para pular direto para o estágio seguinte pressione e segure, a qualquer momento do jogo, o botão Start para dar pausa. Depois, pressione o botão Select para pular para a próxima fase.

SUPER CAMERA LENTA

Para deixar o jogo em câmera lenta pressione, a qualquer momento de jogo, o botão R no controle dois. Solte o botão R para voltar ao normal.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM







GAME BOY

Judge Dredd

SELEÇÃO DE FASES

Na tela com o nome do jogo, digite a seguinte seqüência: A, esquerda, Direita, Esquerda, Direita, B, se der certo você ouvirá um som.

Lode Runner 3-D

MUNDOS SECRETOS

Durante o jogo, aperte Start para pausá-lo e em seguida segure o botão Z. Continue segurando o Z e pressione C-baixo, L, R, L, R, L, R, L, R, L e R. A frase Enter the Secret Worlds! aparecerá na tela e assim você poderá acessar novos quebra-cabeças.









GAME BOY

Donkey Kong Land 3

VIDAS INFINITAS

Na tela com o nome do jogo (onde está escrito Press Start), pressione Baixo, Baixo, Cima, Esquerda e Direita.

RODADA GRÁTIS NO JOGO DA MEMÓRIA

Na tela com o nome do jogo (onde está escrito "Press Start"), pressione Cima, Cima, Baixo, Esquerda e Direita.





TROCAR DE FASE

Na tela do Menu Principal, pressione C↑, C↓, C← e C→, se o código der certo, Superman irá dizer algo confirmando . Agora, inicie o jogo e durante qualquer fase simplesmente pause o jogo e pressione e C↑ e depois C↓ para seguir para a próxima área.

GAME BOY

Super Return of Jedi

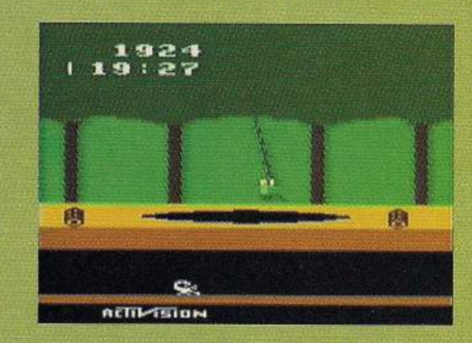
VÁRIAS SENHAS

Fase	Password
Dance Hall	SNKMTD
Sail Barge	RWVJBC
Endor	TFGBMN
Ewok Village	HJMKPL
Power Generator	QGTHGD
Death Star	PSVZKL
Tower	SFPYSW
Death Star Mission 1	CGGYQM
Death Star Mission 2	KFGZXQ

Pitfall:
The Mayan Adventure

SELEÇÃO DE FASES

Na tela título pressione X, Select, A, Select, Y, A, X, Select. Quando os nomes das fases aparecerem no meio da tela, pressione os botões L e R para escolher em que estágio começar.



JOGAR A VERSÃO ORIGINAL (DO ATARI)

Na tela-título, pressione Select, A (seis vezes), Select, Start.

CONTINUES ILIMITADOS

Quando você perder todas as vidas e a tela de Continue aparecer, pressione Start repetidamente. Seu número de Continues nunca será menor que nove.





MARCIO GARCIA SÃO PAULO/SP
COMO DERROTAR O CHEFE DA FASE 25 (SHUB-NIGGURATH)?



É só prestar atenção na bola com espinhos que está girando em volta da sala. Quando a bola passar por dentro do chefe, entre no teleporte. Se você fizer isso no tempo exato, automaticamente derrotará o chefe.

Batman Forever



RENATO ARAGÃO S. JOÃO DE MERITI/RJ
COMO EU FAÇO PARA USAR TODAS AS ARMAS DO BATMAN?

Legenda: []-segurar
BAT BOLA - ↓, ↓ + botão A
BAT CUFFS - →, ↓ + botão X
BATARANG - ↓, ↘, → + botão B
CAPE MORPH - [L] botão Y repetidamente
ELECTRIC PELLET - →, ↓ + botão A
ELECTRO SHIELD - [L] botão Y repetidamente
ELECTRO STAFF PROD - ↓, ↓, → + botão Y
EXPLOSIVE CHARGES - →, ↓ + botão Y
EXTENDING STAFF - → + SELECT
FLASH PELLET - →, ↘, ↓ + botão X
FORCE WALL - ↓, ↓, ↓ + botão B
GAS SPRAY - ↓, → + botão A
GRAPPLING HOOK - SELECT + direcional para qualquer lado
HEAT RAYS - →, ←, →, ← + botão A
HOLOGRAPHIC DECOY - ↓, ↓, →, → + botão A
HOMING BATARANG - ↓, ↘, → + botão Y
ROCKET BOOTS - →, → + botão X
SLIPPERY GOO - →, ↓ + botão B
SMOKE PELLET - →, ↘, B + A
SONIC BLASTER - ←, →, → + botão X
SONIC PULSE GLOBE - →, → + botão B
STICKY GOO - ↓, ↓ + botão X
TRANQ. DARTS - →, → + botão A
WRIST RIVETS - ←, → + botão Y

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





Banjo-Kazooie

RENATO MANFREDINI JUNIOR ARARAQUARA/SP
COMO EU FAÇO PARA ENTRAR NA FASE RUSTY BUCKET BAY?

Vá para a fase Mad Monster Mansion. Entre na fase, tranforme-se em abóbora e saia. Vá até o morrinho à esquerda e entre na casa. Dentro dela você achará um botão que aumenta o nível da água e assim você poderá acessar a Rusty Bucket Bay.

Complete sua coleção Nintendo World

Você encontra os números atrasados da NW nas bancas mais legais do país. Peça para o seu jornaleiro! Se ele não tiver, fale para ele encomendar no telefone (011) 3865-4949. Você também pode comprar no (011) 3641-1400. Manda brasa!



- Edição clássica com a primeira parte detonada de Banjo-Kazooie
- Entrevista exclusiva com o mestre do videogame Shigeru Miyamoto
- Conheça mais de 100 anos de história da Nintendo
- Ganhe um super-pôster de Mortal Kombat
- 50 perguntas e respostas de Super Mario World
- Dicas sensacionais



- A segunda e última parte da aventura de Banjo-Kazooie
- A primeira parte do passo a passo de Mission: Impossible
- Todas as pistas de F-1 World Grand Prix e os melhores ajustes
- Velocidade máxima em F-Zero X
- Dicas de Mission: Imposible, Banjo-Kazooie, Donkey Kong Country, entre outras



- A segunda parte de Mission: Impossible
- Pôster de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Turok, o guerreiro indígena que veio para detonar dinossauros
- 15 perguntas e respostas de Super Metroid, clássico do SNES
- Dicas imperdíveis



- Toda a história de Zelda e os segredos dos primeiros mundos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- O final de Mission: Impossible
- Diversão insuperável em Top Gear para SNES
- Dicas de Diddy Kong Racing, Street Fighter Alpha 2 e muitas outras
- Game Boy Color, diversão colorida e portátil



- 1999 dicas, truques e códigos
- Os dez melhores jogos de 1998
- a segunda parte de The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- As três primeiras fases de Turok 2: Seeds of Evil
- 15 perguntas e respostas do mais que perfeito GoldenEye 007



- As onze fases finais de Star Wars: Rogue Squadron
- A última e sensacional do detonado de Zelda 64
- Fifa 99 e a comparação com International Superstar Soccer 98'
- Todos os segredos do modo multiplayer de Turok 2
- Novos jogos: Nba Live 99, Nightmare Creatures, S.C. A.R.S., Battletanx, Buck Bumble e mais



- Todos os minijogos de Mario Party, mais um pôster bacanão
- Zelda 64: todas as skulltulas de Hyrule, todos os corações e a melhor espada, mais pôster duplo
- As quatro primeiras fases de Castlevania
- Todas as versões de Street Fighter para Super NES com golpes
- South Park, em português



- O novo fusca chega ao N64 em um jogo exclusivo
- O final do passo-a-passo de Castlevania
- Saiba como ganhar todas as medalhas de ouro em Rogue Squadron
- A última parte do detonado de Turok 2
- Zelda 64: pegue todos os pés-de-feijão, as máscaras, as Skulltulas de labirintos e mais
- Dicas exclusivas



- Star Wars: Episódio 1 – Racer, o novíssimo jogo de Guerra nas Estrelas e tudo sobre o filme
- Todas as pistas de As Aventuras do Fusca.
- As garotas que jogam videogame
- Todos os segredos de Vigilante 8
- Os golpes de Super Smash Bros.
- Aprenda a tocar músicas com a Ocarina de Link
- Micro Machines, Lode Runner 3D, California Speed
- Todos os jogos de Mega Man



- Especial E3 com notícias exclusivas sobre Donkey Kong 64, Perfect Dark e Resident Evil 2 e Dolphin, o novo console da Nintendo.
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 – Racer.
- Star Wars: Shadows of the Empire totalmente detonado.
- A mania Pokémon no Brasil
- Pokémon Snap, Bust a Move 99, Starshot e jogos para Game Boy
- Dicas sensacionais

- As novíssimas aventuras de Pokémon e o começo do debulhado da versão do Game Boy
- O novo jogo do Superman para Nintendo 64
- World Driver Championship é o melhor jogo de corridas do N64.
- Conheça a única universidade de videogames do mundo
- As pistas de Star Wars: Episódio 1 - Racer
- Grátis: exclusiva agenda para anotar códigos



- Shadow Man é o jogo mais apavorante do ano
- Todas as pistas de World Driver Championship
- Shadowgate 64 totalmente detonado
- Quake 2 e seus monstros
- Continuação do debulhado de Pokémon no Game Boy
- Re-Volt, Rugrats, jogos de Game Boy
- Estratégias de Command & Conquer
- Galeras que jogam em turma
- Grátis: adesivo Nintendo World



A NINTENDO PIROU DE VEZ!
PROMOÇÃO DE CARTUCHOS N64 EM 3 VEZES



BODY HARVEST



BIO FREAKS




CLAY FIGHTERS

LUTA



MACE: THE DARK AGE



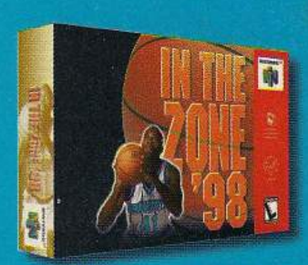
FIGHTERS DESTINY

DARK RIFT



NBA COURTSIDE





NBA IN THE ZONE







BOMBERMAN 64



AEROFIGHTER ASSAULT



MISCHIEF MAKERS

